ATARI magazin

4 Okt./Nov. '98
8. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Nachruf auf das SYZYGY

*** NEU * NEU ***

PD-MAG 4/98
Diskline 53

Bericht: Was ist Künstliche Intelligenz - Teil 2

Games Guide
Game-Index Teil 2

PD-Ecke
Tron 3D
New Stuff 3

Oldieecke
Super Zaxxon

Serie
Adventure Corner

Tips & Tricks
Tra(c)kball-Umbau
Rätselecke

Workshop: Programmiersprachen und Leitfaden

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetzung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt, den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels `LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 16,80

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

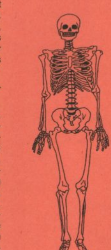
Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.



Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

sicherlich haben Sie sich schon gefragt: "Wann kommt endlich das neue ATARI magazin?". Leider konnte ich den normalen Erscheinungstermin nicht mehr einhalten. Für die Verspätung gibt es zwei Gründe.

1) Nach der 3. Ausgabe im Jahr sind wieder die Verlängerungen für das 2. Halbjahr fällig. Es war schon seit einigen Jahren nicht einfach unsere kleine Atari-Gemeinschaft zusammenzuhalten, aber diesmal war es wirklich eine Katastrophe. Ich mußte viele Erinnerungen wegschicken, um auf eine einigermaßen vernünftige Abonnentenzahl zu kommen.

2) Seit zwei Jahren bin ich nun im Dauerstreß. Jeden Monat mußte ich eine Zeitschrift produzieren. Einmal war das Atari magazin dran, das andere Mal unsere Schachzeitschrift. Dieser enorme Arbeitsaufwand ließ sich nur bewältigen, indem ich an fast allen Wochenenden gearbeitet habe. Da ich auch nicht jünger werde, war diese Belastung mit der Zeit einfach zu groß.

Ich hoffe, daß Sie Verständnis für die Verspätung haben. Auch die zwei nächsten Ausgaben werden wahrscheinlich im Rhythmus von drei Monaten erscheinen.

Ich haben oben schon erwähnt, daß die aktuelle Verlängerung ziemlich frustrierend war. Es scheint, als wäre das Ende für das ATARI magazin nicht mehr weit. Schon seit vielen Jahren kämpfen wir immer gegen die sinkende Zahl an Abonnenten an. In der jetzigen gedruckten Aufmachung hat das Magazin keine Überlebenschance mehr. Bis zur 6. Ausgabe bleibt uns noch Zeit, in der wir uns gemeinsam mit Ihnen Gedanken über mögliche Alternativen machen können.

Bitte schreiben Sie uns Ihre Vorschläge und Ideen. Vielleicht gibt es ja noch interessante Alternativen. Ich wünsche Ihnen auf jedenfall eine gute Zeit und verbleibe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Ihr Werner Rätz

P.S.: Das ATARI Magazin braucht Ihre aktive Mitarbeit. Für jeden Beitrag sind wir dankbar.

ATARI magazin 4/98

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 10. Dezember.

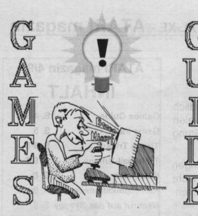
Beachten Sie bitte die Angebote

Geburtstagsblatt - Seite 27

Neue Produkte - Seite 33

PD-Neuheiten - Seite 28

PD-MAG/Syzygy - Seite 36



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Tips und Tricks

Hallo Leute!

Wie jedes mal habe ich auch für diese Ausgabe des Atari-Magazins in meiner Trickkiste herumgewühlt und dabei den ein- oder anderen guten Tip zu Tage gefördert!

PITFALL I

$98- SCORE

$9E- TIME

PLOTS

$248C,X STEINE 1

$2490,X STEINE 2

ROCKFORD

$00A5,X LEBEN MAX 63

RUFFN REDDY

0860,X LEBEN

$08AF,01 UNSTERBL.

SPACE RAIDER

$AE9D,X LEBEN

SPELUNKER

$00CB LEBEN

STARQUACKE

$00D5,X FEUERKRAFT

$00D2,X LEBEN

Allgemeine Tips:

Star-Trek (Sega)

Die Enterprise kann auch auf WARP-Speed gehen, wenn Ihr den Stick bei gedrücktem Feuerknopf zurückzieht!

Kaiser II

Ihr solltet in den ersten Runden hauptsächlich Ackerland kaufen.

Wenn Ihr genug Felder habt, kann so schnell keine Hungersnot ausbrechen und Ihr könnt sogar in Dürrejahren Korn zu Wucherpreisen verkaufen!

Sascha Röber

Games Guide Index Teil 2

Hallo Leute!

Wie versprochen geht es jetzt weiter mit dem Games Guide Index, diesmal der zweite Atari magazin Jahrgang, also die sechs Hefte des Jahres 1992.

Jahrgang 2

Heft 1- Jan./Feb. 1992

Freezerpokes:

Mirac Force
Starquake
Snookie
Up N' Down
Shamus
Schreckenstein
Rockfort
Fortress Underground
Kissin Cousins
Fort Apocalypse
Bouble Trouble
Ollies Follies
Jet Boat Jack
Last V8
Scooter
Thrust
Dawn Raider
Cavelord
Zack
Bilbo
Barkanoid
Ballcracker
Ceres
Crack up
Death Race
Donkey Kong Jr.
Frogger
Flak
Keystone Kapers
Little Devil
Spellbound
Tales of Dragons and Caveman

Diskmonitorpokes: keine

Tips und Cheats:

Beach Head 1
Goonies
Spiderman

ATARI magazin - Index - Teil 2

Sascha Röber



Tra(c)kball- Umbau

Heute möchte ich aus der 8-Bit-Welt ein wenig ausbrechen und mich dem großen Bruder [(Mega) ST (E) / TT / Falcon] zuwenden. Was hat das denn hier zu suchen, wird der eine oder andere nun wieder knurren, aber zuerst mal abwarten, vielleicht nützt es ja doch. Einige werden sicher noch einen ST oder Kompatiblen zu Hause rumstehen haben, oder (schön wär's) benutzen ihn sogar. Und genau die sind hier angesprochen

Auf der ATARI-Messe in Neuss (April `98) kaufte ich mir einen ATARI-Tra(c)kball. Nach ein wenig herumprobieren am XL dachte ich, das der doch auch am TT funktionieren müßte. Also kurzerhand das Teil umgestöpselt und siehe da...NIX GEHT!

Das hat mich aber nicht abgeschreckt, denn ich habe ja eine Menge Portkonverter vom AMC. Auch das brachte keinen Erfolg. Nach ein wenig Herumgefrage habe ich dann erfahren, das man den TB umbauen muß, um ihn am "Großen" zu betreiben. Toll, aber was muß umgebaut werden. Bauplanservice vom ABBUC angerufen und erfahren, das es dort nichts derartiges gibt. Walter Lauer, Danke an dieser Stelle, hat schließlich dann das ZONG Ausgabe 12/92 mitgebracht. Dort ist die Anleitung drin.

Meine Erfahrungen, die ich beim Umbau gemacht habe möchte ich hier mit Einbauanleitung wiedergeben. Die Anleitung baut auf der des im ZONG erschienenen Berichtes auf, enthält aber zusätzliche Informationen!

Vorsicht - Lesen!

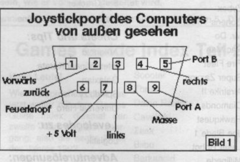
Zum Umbau des TB sollte man Erfahrungen im Umgang mit dem Lötkolben haben. Gerade bei den IC's solltet ihr nicht länger als max. 3 Sekunden draufhalten. Diese Bausteine sind sehr hitzeempfindlich! Vorher den TB-Stecker rausziehen.

Der Umbau

Bevor mit dem Umbau begonnen werden kann, müssen noch ein paar Kleinteile besorgt werden, die da wären:

Teileliste:

- 1Joystickverlängerungskabel (voll belegt oder zumindest mit 8 Leitungen - beim Original TB-Kabel fehlt eine Leitung)
- Widerstand 4,7 KOhm
- ein Kabel (ca. 40cm - z.B. Flachbandkabel)
- Lötzinn
- Kleber
- Feinlötkolben (max. 30 Watt)
- Kreuzschlitzschraubendreher



In Bild 1 sehen wir die Portbelegung vom Joystick/Mausport.

Jetzt geht's los. Nachdem ich die Gumminoppen an der Unterseite (die verdecken die Schrauben) enfernt, den TB aufgeschraubt und das Oberteil entfernt hatte, wunderte ich mich erst mal über den vielen leeren Raum im Gehäuse. Danach habe ich die Kugel entfernt.

Jetzt mußten die zwei kleinen Platinen (mit buntem Flachbandkabel mit der Hauptplatine verbunden), nach oben herausgezogen werden. Soweit so gut! Das entfernen des Anschlußkabels bereitet etwas mehr Mühe. Das Kabel und der Umschalter werden von einem Deckel im inneren des TB-Gehäuses gehalten. Dieser Deckel muß nach oben herausgehebelt werden, aber Vorsicht, damit nichts zerbricht!

Hat man alles gelöst und die Anschlüsse auf der Hauptplatine entfernt, kann diese dem TB entnommen werden. Nun habe ich mein Joystickverlängerungskabel, das in Realität ein altes ST-Mauskabel ist, vorbereitet, d.h. ich habe die Gegenseite des Steckers sauber abgeschnitten und auf ca. 4-5 cm abisoliert.

Die normalen Standardfarben sehen wir im Bild unten. Dabei kann es sein, daß bei einer Belegung des Kabels mit 8 Leitungen entweder das gelbe oder das graue Kabel fehlen. Nachdem ich meine Lötstation angeworfen hatte, studierte ich sorgfältig die Zeichnung im ZONG, die leider nicht so übersichtlich war und ich dreimal hinschauen mußte, um zu verstehen, was denn wie und wo gemeint ist. Darum habe ich die Zeichnung neu gestaltet (Bild 2).





Bild 2

Die Drahtbrücke an A3 befindet sich auf der Unterseite der Platine. ich habe einfach die Brücke durchgeschnitten und den Widerstand 4,7 KOhm eingelötet. Danach hatte ich die drei Lötpunkte (siehe Zeichnung - rechts neben A3) miteinander verbunden.

Anmerkung!

Bei mir funktionierte der TB nach dem Umbau nicht. Da habe ich die verbundenen drei Lötpunkte bei A3 wieder rückgängig gemacht und siehe da, es funzte.

Danach habe ich mit dem bereitgelegten Kabel die Beinchen an den IC's angelötet, nicht vergessen: nicht länger als 3 Sekunden mit dem Lötkolben auf den IC-Beinchen braten !!!



Bild 4

Danach mußten noch ein paar Leiterbahnen unterbrochen werden. Zu sehen in Bild 4. Dazu mußte ich die Leiterbahnen A5, A6 und A7 mit einem scharfen Messer (Teppichmesser oder ähnliches) durchtrennen. Aber auch hier ist Vorsicht geboten, daß man nicht versehentlich eine falsche Leiterbahn erwischt. Also lieber zweimal auf die Zeichnung schauen. Danach lötete ich Pin 6 (orange) der Joystickverlängerung an A4 (Bild 4). Danach mußten nur noch die restlichen Kabel an die Kontaktleiste gelötet werden. (Bild 3)

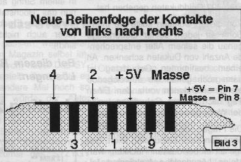


Bild 3

Wer sich die Arbeit machen möchte und die Kupferklammern des alten Kabels ablöten und an das neue Joystickverlängerungskabel löten möchte - bitte schön. Ich habe lediglich die Kabel auf die Kontakte gelötet.

Nach einem Test und zufriedenem Grinsen meinerseits, konnte ich den TB wieder zusammenschrauben. Falls die Gumminoppen an der Unterseite nicht mehr von alleine kleben sollten, einfach etwas Kleber drauf, dann wird's schon. Das war es schon.

Was noch?

Die Joystickfunktion des TB bleibt nach dem Umbau weiterhin erhalten, lediglich die rechte Taste verrichtet im TB-Modus nicht mehr ihre Dienste.

Fazit

Ein nettes Spielzeug am "großen" ATARI. Wenn man, wie ich, das Kabel lang genug gewählt hat, kann man sich den TB prima auf den Schoß legen und damit den Mauszeiger steuern. Ist echt total bequem! Noch besser ist eine automatische Switchbox (ich habe die vom AMC-so lacht mir Herbert immer entgegen). So kann man per Knopfdruck zwischen Maus und TB umschalten.

Bis dann Raimund Altmayer

P.S.: Der Abdruck der Bauanleitung ist ohne Gewähr. Bei Fragen rufen Sie mich einfach unter 06501/3678 an.

Hallo Rätselfreunde!

Da auch das Rätsel im letzten ATARI-Magazin nicht allzu schwer erschien, habe ich mich auch hieran versucht - herausgekommen ist das, was nebenan im eingerahmten Kasten steht. In der Rätselaufgabe ging es darum, daß der Wesir (??) von Ägypten verreisen wollte, und seiner Frau 492 Golddukaten gegeben hat.

Von diesen Dukaten sollte sie ihrem Sohn an jedem seiner Geburtstage genau die seinem Alter entsprechende Anzahl von Dukaten schenken. An einem bestimmten Geburtstag ist dann noch genau die ausreichende Menge an Dukaten vorhanden. Einen Tag nach diesem Geburtstag wollte der Wesir dann zurückkehren.

Die Fragen war nun, wie oft der Sohn ohne den Vater Geburtstag feiert, und wie alt er bei dessen Rückkehr war. Meine Lösungsidee funktioniert folgendermassen: Wenn der Junge am ersten Geburtstag ohne den Wesir X Jahre alt wurde, und somit X Dukaten von den 492 Dukaten bekam, so reduziert sich die Anzahl der verbleibenden Dukaten an jedem Geburtstag um X (wobei X immer um 1 zunimmt - man wird zum Glück nur 1x pro Jahr älter).

Irgendwann einmal ist dann die Anzahl der Dukaten = X, und dann ist eine Lösung gefunden. Mein Programm funktioniert also folgendermassen: Die Variable ANZ enthält immer die Zahl der noch vorhandenen Dukaten.

In der 1. Schleife in Zeile 22 wird das (Anfangs-)Alter (der "Goldrunde") durchlaufen. Als Höchstwert habe ich mal 120 Jahre gewählt, obwohl der Wesir dann schon einiges älter als 120 Jahre gewesen sein müßte.

Die 2. Schleife stellt nun das jeweilige Jahresalter zur Verfügung. Wenn nicht mehr genügend Dukaten zum Schenken zur Verfügung stehen, kann das "Anfangsalter" nicht richtig sein, die 2. Schleife wird vorzeitig beendet, und es wird mit dem nächsten Anfangsalter wieder angefangen. (Die Zeilen 25-27 dienen nur der optischen Anzeige).

Wenn nun ein Geburtstag gefunden ist, an dem genau die richtige Dukatenanzahl zur Verfügung steht, ist dies eine Lösung, die dann ausgegeben wird, und zur späteren Anzeige in einem String abgelegt wird. Wenn nun das "Höchstalter" erreicht wurde, werden die Ergebnisse ausgewertet (oder auch nicht, wenn keine da sind!).

Bei diesem Rätsel gibt es 2 Lösungen:

1. Lösung: (die wahrscheinlichere) Der Sohn wurde 9 (kurz nachdem der Wesir ging), feierte 24 mal ohne ihn Geburtstag, und war 32 Jahre, als der Wesir zurückkehrte.

2. Lösung: (die unwahrscheinlichere) Der Sohn wurde 58 (kurz nachdem der Wesir ging), feierte 8 mal ohne ihn Geburtstag, und war 65 Jahre als der Wesir zurückkehrte. Falls irgendjemand Fragen zur Lösung hat, kann er sich ja an mich wenden. Ansonsten wünsche ich Euch noch viel Spaß mit diesem ATARI-Magazin und sage Ciao bis zum nächsten Mal.

Heiko Bornhorst

Listing zum Rätsel

```
10 REM ******************************
11 REM **      ATARI-Magazin 03/98      **
12 REM **               **
13 REM **Loesung zur Raetselaufgabe     **
14 REM ******************************
15 REM **    programmiert von          **
16 REM **                              **
17 REM **    Heiko Bornhorst           **
18 REM **    Wasserkamp 14a            **
19 REM **    49593 Bersenbrueck        **
20 REM ******************************
21 ALTMAX=120:DIM ALTER$(50):ALTER$(1)=" ":GRAPHICS 0
22 FOR ALTIST=1 TO ALTMAX:ANZ=492
23  FOR ALTWIRD=ALTIST TO ALTMAX
24   IF ANZ<ALTWIRD THEN ? "Zu wenig Dukaten fuer naechsten Geb.":? :EXIT
25   IF ALTWIRD>=ALTIST THEN ? "Wird ";
26 REM --
27   ? ALTWIRD;":kriegt ";
28   ANZ=ANZ-ALTWIRD
29   IF ANZ<>0 THEN 35
30   ---------------------------
31   ? "genau ";ALTWIRD;"Dukaten!!!":?
32   ALTER$(LEN(ALTER$)+1)=STR$(ALTIST*1000+ALTWIRD):ALTER$(LEN(ALTER$)+1)="
"
33   EXIT
34   ---------------------------
35   ? ALTWIRD;"/bleiben ";ANZ;" Dukaten"
36  NEXT ALTWIRD
37 NEXT ALTIST
38 ---------------------------
39 REM AUSWERTUNG
40 GRAPHICS 0:P=1
41 IF LEN(ALTER$)=1 THEN ? "Keine Loesung gefunden!":? :END
42 N=INSTR(ALTER$," ",P):IF N=0 THEN ? :? "ENDE":? :END
43 ALTKOMB=VAL(ALTER$(P)):P=N+1
44 WIRD=ALTKOMB DIV 1000
45 ZURUECK=ALTKOMB MOD 1000
46 FEIERANZ=(ZURUECK-WIRD)+1
48 ? "Ibrahim wurde ";WIRD;" als der Vater ging, feierte ";FEIERANZ;
49 ? " mal ohne ihn, und war ";ZURUECK;" als sein Vater zurueckkam."
50 ? :?
51 GOTO 42
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo liebe Leser!

Der Grafik-Wettbewerb des PD-Mags ist nun beendet und die eingegangenen Bilder haben mich davon überzeugt, daß durch Wettbewerbe auch Heute noch interessante Software für unseren Atari entstehen kann. Daher habe ich mich entschlossen einen neuen Wettbewerb für das PD-Mag zu starten.

Im neuen Szene-Art-Wettbewerb sollt Ihr Euch künstlerisch betätigen.

In diesem Wettbewerb steht es Euch frei, ein Intro für's Magazin, eine kleine Demo, ein Musikstück oder eine Grafik zu programmieren, komponieren oder zu pixeln und das Werk bis zum 1.12.98 hier an das PD-Mag zu schicken! Natürlich warten wieder tolle Preise auf Euch, die ich Euch nun auch mal auflisten werde!

Der Gewinner erhält: 1 XC12 Datenrekorder, 1 PD-Mag Jahresabo, 1 Originalspiel auf Disk, 1 Originalspiel auf Tape, 1 Einkaufsgutschein über 10,- DM für den PD-World Versand.

Dieses Paket hat einen Wert von ca. 80,- DM!



Außerdem stehen noch 10 Spiele, 4 Gutscheine über 5,- DM, 1 PD-Mag Abo, 2 Hint-Hunt-Books und Trostpreise wie Leerdisks und Disklocher bereit!

Ihr seht also, mitmachen lohnt sich! Wie immer peilen wir auch für diesen Wettbewerb, bei dem Mitmachen echt nicht schwerfallen sollte, mindestens 10 Einsendungen an! Bitte beteiligt Euch alle, wenn es mehr Einsendungen werden, lasse ich mich auch nicht lumpen und gebe noch eine Menge Preise dazu!

Sollte es noch irgendwelche Fragen geben, könnt Ihr einfach mal bei mir anrufen oder schreiben!

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0171/9254660.

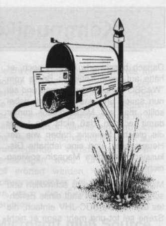
Sascha Röber

Nachruf auf das SYZYGY

Nun ist es also passiert, was Stefan Lausberg diesem Magazin selbst immer wieder angedroht hatte: Das SYZYGY wird eingestellt. Zwar hatte es das eine oder andere Mal noch so ausgesehen, als würde der Autor seine Androhung vergessen und wieder mehr Spaß daran haben, das Magazin auf die Beine zu stellen, aber dennoch kam das Ende nicht so überraschend, zumal das SYZYGY nach einigen Schlingerkursen einfach nicht mehr zu seiner alten Blüte zurückfinden konnte.

Dabei hatte es mal sehr vielversprechend angefangen. Die erste Ausgabe war das reinste Glanzlicht: Es gab neben den üblichen Testberichten über kommerzielle und PD-Software auch Programmierkurse, Vorstellung der alten DISK-LINE-Ausgaben, übersetzte polnische Anleitungen und noch ein paar gute Ideen, die bei anderen Magazinen oft nicht zu finden waren.

Es hätte so bleiben sollen, aber schon bei den nächsten Ausgaben fing dieser schwerwiegende Mangel an, Versprechungen und Vorankündigungen nicht einzuhalten. So sollte z. B. die DISK-LINE Nr. 1 später vorgestellt werden, weil sie bei Stefan angeblich kaputt war. Dies wurde aber nicht nachgeholt - sondern einfach vergessen. Den richtigen Knacks bekam das SYZYGY aber erst, nachdem Stefan ungeplant plötzlich zur Bundeswehr mußte und sein 2. Autor, Markus Rösner, das Magazin allein zusammenstellen mußte.



Obwohl daran nun keiner schuld war, begann hier schon die Klagerei von Markus, der seinen Lesern sogar unterstellte, sie glaubten wohl nicht, daß er auch ein Privatleben hätte und ihnen sogleich seinen ganzen Wochenendablauf schilderte.

Angeblich mußte er das Magazin innerhalb eines Wochenendes erstellen (was ja durchaus stimmen kann), und daß dabei nicht immer ein hochqualitatives Ergebnis herauskommen kann, ist logisch (und man sah es dem Magazin dann auch an, denn in ein paar Ausgaben wirkte es so, als hätte Markus nur sein altes und nur mässig erfolgreiches 8Bit-Magazin kopiert und anders benannt).

Aber daß dies einige Leser zu Recht mokierten, zumal Markus in seinen Werbetexten auch noch großspurig behauptete, das SYZYGY werde von "führenden Köpfen der 8-Bit-Szene als das Flagschiff der Diskettenmagazine" bezeichnet, dafür sollte man als Herausgeber auch Verständnis haben.

Aber Markus hatte es schon immer schwer, Kritik zu ertragen, obwohl er selbst immer kräftig welche austeilte. Am deutlichsten wurde das, als er sich in einen Disput mit mir über den WASEO-Publisher verstrickte. Den ersten Kritikbrief veröffentlichte er noch im SYZYGY, die nachfolgenden wurden einfach unterschlagen.

Kommunikationsecke

Danach beschwerte er sich noch, er hätte auf seine Kritik hin Briefe vom "WASEO-Fanclub" bekommen und sei nun sauer, und das zu Recht, dabei sollte man als Magazinautor immer damit rechnen, daß nicht alle Leser die gleiche Meinung haben wie der Herausgeber, und eine lebhafte Diskussion hätte dem Magazin sowieso nicht geschadet.

Markus zog es vor zu schmollen und schrieb stattdessen statt eines Berichtes über die ABBUC-JHV einfach, die Szene sei tot und mehr sage er nicht dazu, denn sonst hackten alle wieder auf ihm herum. Sicherlich gefiel ihm auch nicht, daß nicht alle seine Leidenschaft für Heavy Metal teilten, und so war sein Ausstieg aufgrund steinharter Intoleranz nur die logische Folge davon.

Stefan Lausberg, der von da ab die Arbeit allein erledigen mußte, gab sich zwar Mühe, führte auch mal neue Rubriken ein und würzte das Magazin mit durchaus interessanter Software, aber leistete sich den Fehler, den auch schon Armin Stürmer machte, als es noch das AMC-Magazin gab: Er redete sein eigenes Produkt herunter.

Wie ein Becker, der sagt: "Kaufen Sie bloß meine Brote nicht, die sind eh schlecht, und ich mache sowieso bald zu" sprach er in einer Phase von ständig fehlender Motivation, leeren Rubriken aufgrund mangelnder Beteiligung und wohl einem baldigen Ende des Magazins, manchmal so massiv, daß selbst Herr Rätz der Meinung war, so kann es nicht funktionieren.

Stefan schien das auch einzusehen, denn er warf die leeren Rubriken endgültig raus und brachte stattdessen das Internet ins Spiel, wodurch er das SYZYGY zu einem echten Lückenfüller machte. Leider wurde diese positive Entwicklung davon überschattet, daß Stefan es bis zum Schluß nicht schaffte, seine schon lange angekündigten Verbesserungen zu verwirklichen.

So wurden weder die Wettbewerbe richtig ausgewertet noch die Leserumfrage (an der sich ja durchaus einige Leser beteiligt hatten, ich übrigens auch), auch das Titelbild und die Menüverbesserung ließ ewig auf sich warten, und zudem sah der Inhalt des SYZYGY oft anders aus, als noch im Werbetext angesprochen.

Immerhin gelang es Stefan, zwei Mitschreiber für das SYZYGY zu gewinnen. Daß seine Aufrufe zur Mitarbeit am SYZYGY bis auf diese 2 Ausnahmen im Leeren verhallten, daran ist er jedoch teilweise selbst schuld.

Ich habe Stefan z. B. eine Brief-Karte, das ausgefüllte Formular für die große Leserumfrage und eine E-Mail geschickt, in der ich anregte, daß er doch die alten Serien, die nach dem Ausstieg von Markus untergegangen waren, wieder aufleben lassen sollte, wie er es auch schon angekündigt hatte, aber er hat auf keines der drei Schreiben reagiert.

Man kann nicht auf der einen Seite um Mitarbeit bitten und sich auf der anderen Seite taub stellen, zumal das, wie man in Leserbriefen verfolgen konnte, nicht nur bei mir so passierte.

Dennoch muß man Stefan zugute halten, daß er durch die Nachrichten aus dem Internet frischen Wind in die ATARI-Gemeinde brachte, und dies auch das ist, was nach dem Verschwinden des SYZYGY hauptsächlich fehlen wird.

Über Stefans Zeitprobleme kann man verschiedener Meinung sein, Sascha Röber z. B. muß auch nebenbei arbeiten und bringt sogar weitgehend in Eigenregie 2 Magazine heraus, ich selbst bin durch mein Diplomsemester und weitere Arbeiten ebenfalls zeitlich stark belastet und muß trotzdem die DISK-LINE und die Testberichte an Werner liefern können.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

Werner Rätz



Kommunikation - ATARI magazin

Ein Magazin herauszugeben ist kein Pappenstil, es wird immer eine zeitaufwendige Sache sein. Doch da wir nicht wissen, was Stefan alles nebenher machen muß, sollte das auch nicht kritisiert werden, fest steht jedenfalls, für ein Textmagazin hat seine Zeit nicht gereicht.

SYZYGY wurde als gute Idee ins Leben gerufen, mußte aber mehr Stürme durchfahren als jedes andere Magazin und deshalb wohl früher oder später abmustern. Ob es eine Wiederbelebung geben wird, ist offen.

Denkbar wäre eine Art Magazin, das zur einen Hälfte aus Nachrichten rund um das Internet und über den Brückenschlag von PC und XL/XE besteht, zur anderen Hälfte aus Diskussionsrubriken (z.B. "Was haltet Ihr davon, daß private E-Mails vom Staat mitgelesen werden sollen" usw.). Da gibt es durchaus noch Möglichkeiten. Was fehlt ist halt nur noch ein überzeugter ATARIaner mit viel Zeit. Ansonsten kann man sich nur wünschen, daß nun das PD-Mag das fehlende Textmagazin würdig vertritt.

Thorsten Helbing (WASEO)

Internet Online

von Harald Schönfeld

Apples Neuer

Der iMac

Mit dem höchsten Aktienkurs seit Jahren wird die Entwicklung, die zur Zeit bei Apple stattfindet, honoriert: Seit 3 Quartalen schreibt das Unternehmen nun wieder schwarze Zahlen, und am 15. August wurde der neue, heißbegehrte iMac zum Verkauf freigegeben.

Der iMac überzeugt nicht nur durch außergewöhnliche innere Werte (die ist man bei den mittelteuren Macs ja gewohnt), sondern vor allem durch sein Design in halbdurchsichtigem Blau/Weiß. "Sorry - no beige" prangt es groß auf Apples Homepage. Vor allem für Heimanwender ist die Maschine gedacht, vereint sie doch in nur einem Gehäuse Monitor, Computer, CD Rom, Modem, Video I/O Karte usw. Der iMac ist somit seit langem wieder einmal ein "echter" Mac, der wie der klassische erste Mac alles mitbringt, was man braucht. Schon jetzt liegen so viele Vorbestellungen vor, daß Apple bereits längere Lieferzeiten angekündigt hat.

Windows 98

Zeitsprung an Silvester

Auf der Suche nach Problemen mit dem Jahr 2000 hat die britische Firma Bromley einen Datumsfehler in Windows 98 entdeckt, berichtet der Internet-Nachrichtendienst der BBC. Bootet der Rechner in den letzten Sekunden eines Silvesterabends, kann das Datum um ein oder zwei Tage verspringen. Laut BBC will Microsoft in den nächsten Tagen ein Patch auf der Jahr-2000-Seite und der Windows-98-Seite bereitstellen.

Gates wird öffentlich verhört

Wenn Bill Gates im Kartellprozeß zwischen Microsoft und der US-Justiz in den Zeugenstand tritt, sind ihm seit gestern gut gefüllte Ränge sicher. Richter Thomas Penfield Jackson, der im Anti-Trust-Prozeß den Vorsitz führt, entsprach überraschend dem Antrag mehrerer Verlage und einer Presseagentur, die "aufgrund des überragenden öffentlichen Interesses" bei Vernehmungen von führenden Microsoft-Managern die Zulassung von Presse und Publikum gefordert hatten.

Gleichzeitig verschob Jackson die für morgen in Redmond angesetzte Vernehmung des Microsoft-Chefs. Auch die Ansetzung der für den 8. September geplanten Hauptverhandlung ist in Gefahr. Jackson räumte ein, daß sich das Gericht zunächst mit Microsoft auf grundlegende Verfahrensrichtlinien verständigen wolle. Unter anderem soll erörtert werden, wie sich der Softwarehersteller bei Fragen verhalten darf, die Firmengeheimnisse berühren.

Microsoft muß Source Codes offenlegen

Am Donnerstag entschied Richter Thomas Penfield Jackson im Anti-Trust-Verfahren gegen Microsoft, daß Bill Gates solange vernommen werden könne, wie die Regierung dies wünsche. Überdies muß Microsoft die Source Codes von Windows 95 und 98 dem Gericht noch vor der Hauptverhandlung vorlegen.

Damit hat Gates eine weitere Schlappe erlitten, denn er wollte sich wegen seines engen Zeitplans nur für acht Stunden zur Vernehmung begeben und weigerte sich, die Souce Codes offenzulegen, da keine hinreichende Vertraulichkeit gegeben sei.

CompuServe-Urteil

Ulrich Sieber, Verteidiger von Felix Somm, zerlegt das CompuServe-Urteil

Das CompuServe-Urteil des Amtsgerichts München vom 28. Mai hat wegen der Rechtsfragen und der Höhe der Strafzumessung weltweites Echo gefunden und ist weitgehend auf Ablehnung gestoßen.

Kommunikation - ATARI magazin

Prof. Dr. Ulrich Sieber, der Verteidiger Somms, hat jetzt dem Gericht in einer vom Beck Verlag zusammen mit dem Urteilstext veröffentlichten ausführlichen Anmerkung eine ganze Reihe von Fehlern im technischen Verständnis der Netze und bei der Beurteilung des juristischen Sachverhalts vorgeworfen.

Er beanstandet vor allem die Auslegung der Verantwortlichkeitsregelung von §5 des Teledienstgesetzes und die Weigerung des Gerichts zu erkennen, daß "eine Kontrolle oder Unterbrechung internationaler Telekommunikationsverbindungen Zugriffe auf ausländische Informationsangebote im Ergebnis nicht verhindern kann", weil man wegen der Natur des Internet auch über andere Wege zu diesen Inhalten gelangen kann.

Für Sieber ging es dem Gericht wohl vornehmlich darum, einen Präzedenzfall zu setzen, um einen Verantwortlichen auch dann zu finden, wenn derjenige, der in einem fremden Land Inhalte bereithält, die im eigenen Land verboten sind, strafrechtlich nicht zu belangen ist: "Die schriftlichen Urteilsgründe zeigen eine bemerkenswerte Addition von technischen, materiell-rechtlichen und prozeßrechtlichen Fehlern. Der trotz zahlreicher Bedenken erfolgte Schuldspruch belegt den Willen zu einer spektakulären Verurteilung, die durch die völlig unverhältnismäßige Verhängung einer zweijährigen Freiheitsstrafe für einen bisher nicht vorbestraften Angeklagten unterstrichen wird."

Der Tatvorwurf werde ausführlich nur an der amerikanischen Mutter CompuServe Inc begründet, aber hinsichtlich deren Strafbarkeit, die dann auch den Geschäftsführer der deutschen Tochter der nach deutschem Recht unzulässigen Konstruktion einer Gesamtorganisation betrifft, sei noch "nicht einmal der Versuch unternommen (worden), die Straftat eines in den USA handelnden Mittäters festzustellen."

Dadurch aber werde der Geschäftsführer der deutschen CompuServe GmbH "zur nationalen 'Geisel' für die nicht ermittelten Straftäter genommen, welche die verfahrensgegenständlichen Inhalte herstellten und in das Internet einspeisten."



Virtuelle Bundestagswahl

Studenten der Universität Osnabrück unter der Leitung des Soziologieprofessors Dieter Otten wollen im Rahmen der Bundestagswahl im Rahmen einer Lehrveranstaltung die Möglichkeiten einer Online-Stimmabgabe erkunden.

Dazu haben sie über die real existierenden 328 Wahlkreise hinaus einen virtuellen Wahlkreis 329 eingerichtet. Ab Mitte August können wahlberechtigte Bürger hier einen Stimmzettel mit einer codierten Zugangsnummer beantragen, um dann zwischen dem 20. und 27. September ihren Stimmzettel auszufüllen und einzusenden.

Gewählt können mit der Erststimme nur die jeweiligen Spitzenkandidaten der Bundestagsparteien. Mit der Zweitstimme entscheidet man sich ganz gewohnt für eine Partei. Die Wähler sollen anonym bleiben, gezählt werden nur die abgegebenen Stimmen.

Erforscht werden sollen mit diesem Bundestagswahlspiel die "technischen, rechtlichen und organisatorischen Voraussetzungen" für virtuelle Wahlen, um die Politiker dazu zu bringen, das Internet auch als Alternative zur Briefwahl zu nutzen.

Interessiert ist man auch daran, wie und ob sich das Wahlergebnis der Online-Bürger vom Ergebnis der tatsächlichen Bundestagswahl unterscheidet: "Sie können demonstrieren, wo das Netz politisch steht, denn die 'Internet Bürger' wählen wohl anders als das 'Rest-Volk'. Allein das zu dokumentieren wäre schon wichtig."

Damit mehr Menschen sich beteiligen, kann derjenige eine Reise nach Japan gewinnen, der am genauesten den Ausgang der wirklichen Bundestagswahl vorausgesagt hat.

Startexter

Diesmal gibt es keine Adventurelösung, denn mir lag nur das Eine im Sinn: Wie sag ich es meinen Drucker JP 170 S von Olivetti daß er möglichst richtig auf den STARTEXTER V 1.2 'hört'. Im ATARI-Magazin 6/97 auf der Seite 11 habe ich meine Notlösung präsentiert und auf Hilfe anderer User gehofft und gehofft. Aber anscheinend kennt sich damit auch keiner aus.

Was blieb mir anderes übrig, als immer tiefer ins Druckerhandbuch einzudringen, mich mit dem Programm INSTALL.BAS und mit der Y-Datei des Startexter's auseinander zu setzen.

Was nach großem Zeitaufwand dabei herausgekommen ist, hat sich aber doch gelohnt. Es gab sogar ein 'Nebenprodukt', das ich Herrn Rätz am 20.03.1998 zur Veröffentlichung im PD-MAG angeboten habe. Wenn vorab Interesse daran besteht, schicke ich nach Erhalt einer Leerdiskette und Rückporto in Briefmarken das Programm JP170S.BAS zu.

Mit diesem Programm kann man diesen und auch andere Drucker für der ATARI 800 XL/XE leicht einstellen. Ursprünglich wollte ich den Drucker für den Startexter damit programmieren, aber wie es sich gezeigt hat, geht es anders besser. Nun zurück zum Startexter.

In der Y-Datei stehen zum Einen alle Werte (Hexerdezimal) die im Installationsprogramm festgelegt wurden. Zum Anderen werden alle Parameter vom Startexter in dieser Datei abgespeichert. So auch die Werte des Zeilenabstands. Sie werden zu Beginn des Drucks zum Drucker übertragen. Da ich meistens mit einfachen Zeilenabstand (1/6 Zoll) drucke, ist dafür der Wert 36 abgespeichert.

Wird nun die Steuersequenz für den Zeilenabstand zum Drucker gesendet, erkennt der Tintenstrahler sie nicht, denn EPSON-Sequenzen sind meist kürzer und bis auf ESC (Dez. 27) anders. Gedruckt wird aber jedes darstellbare Zeichen, in diesem Fall ein $ (Dez. 36).

Das ist also des Rätsels Lösung. Die Abhilfe ist nun einfach. Man stellt im Startexter den Zeilenabstand auf 0 und speichert den Parameter ab. Ich benutze den Tintenstrahler mit seinen Standardabstand und komme damit gut aus.

Noch zwei weitere Parameter habe ich im Startexter eingestellt. Das freidefinierbare Steuerzeichen 7: 12, das ergibt mit <START>+<7> einen erzwungenen Seitenvorschub und Auto Line Feed: 1, damit sorgt der Startexter für den Zeilenvorschub.

Mit INSTALL.BAS habe ich mir dann die Funktionen 0 bis 9 programmiert. Dabei habe ich mich bis auf die Funktionen 6 und 9 an die Vorprogrammierung für EPSON-Drucker halten können. Das hat den Vorteil, das man Startexterfiles, die mit Steuerzeichen für EPSON-Drucker versehen sind, in der Regel nicht zu editieren braucht.

So sieht das Ergebnis der von mir installierten Funktionen aus:

```
JP 170 S PCL III + Emulation

<START>+<4>= Funktion einschalten; "E" invers
<START>+<5>= Funktion ausschalten; "A" invers

Funktion 0 = Unterstreichen (einzel)
Funktion 1 = Hochstellen (Hochzeichen)
Funktion 2 = Tiefstellen (Tiefzeichen)
Funktion 3 = Breitschrift (5 cpi Zeichendichte)
Funktion 4 = Schmalschrift (20 cpi Zeichendichte)
Funktion 5 = Fettdruck
Funktion 6 = Letter Gothic (kein Kursivdruck)
Funktion 7 = Proportionalschrift (PS) nur COURIER
Funktion 8 = Schrägstellen (Kursivdruck)
Funktion 9 = Deutscher Zeichensatz (ISO 21 - Germany)

Standardwerte: Zeichensatz CP 437 International, kein Auto
               LF, Schriftart COURIER, Zeichendichte 10 cpi
```

Das hier sind meine ESC-Sequenzen für INSTALL.BAS.

```
- Druckerauswahl 3,
- Breitschrift Ein 14, -Breitschrift Aus 20,
- Zeilenabstand (N/216 Zoll) 0 (alte Werte übernommen),
- Schriftarten wählen 0 (alte Werte übernommen),
- Funktion 0 Ein 5, 27, 38, 100, 48, 68,      (Unterstreichen)
- Funktion 0 Aus 4, 27, 38, 100, 64,
- Funktion 1 Ein 6, 27, 40, 115, 43, 49, 85, (Hochstellen)
- Funktion 1 Aus 5, 27, 40, 115, 48, 85,
- Funktion 2 Ein 6, 27, 40, 115, 45, 49, 85, (Tiefstellen)
- Funktion 2 Aus 5, 27, 40, 115, 48, 85,
- Funktion 3 Ein 5, 27, 40, 115, 53, 72,      (Breitschrift)
- Funktion 3 Aus 6, 27, 40, 115, 49, 48, 72,
- Funktion 4 Ein 6, 27, 40, 115, 50, 48, 72, (Schmalschrift)
- Funktion 4 Aus 6, 27, 40, 115, 49, 48, 72,
- Funktion 5 Ein 5, 27, 40, 115, 51, 66,      (Fettdruck)
- Funktion 5 Aus 5, 27, 40, 115, 48, 66,
- Funktion 6 Ein 5, 27, 40, 115, 54, 84,      (Lether Gothic)
- Funktion 6 Aus 5, 27, 40, 115, 51, 84,
- Funktion 7 Ein 5, 27, 40, 115, 49, 80,      (Proportional)
- Funktion 7 Aus 5, 27, 40, 115, 48, 80,
- Funktion 8 Ein 5, 27, 40, 115, 49, 83,      (Kursiv)
- Funktion 8 Aus 5, 27, 40, 115, 48, 83,
- Funktion 9 Ein 4, 27, 40,  49, 71,          (ISO 21-Germany)
- Funktion 9 Aus 5, 27, 40,  49, 48, 85,
- Alles in Ordnung <J> --> Alle Werte werden in Y abgespeichert.
```

Was habe ich verloren und was gewonnen?

Der Startexter verfügt nicht mehr über einen von mir beeinflußbaren Zeilenabstand. Seine Fähigkeit grafisch zu drucken (z.B. ein Telefonsymbol oder Startexter-Zeichensätze) ging verloren.

Die gewonnenen Vorteile eines Tintenstrahlers gegenüber eines Nadeldruckers brauche ich hier wohl nicht hervorzuheben. Sein Druckbild spricht dafür eine eindeutige Sprache.

Zum Schluß noch einen Tip

Den Startexter laden, nur (START>+<4>, <9> eintippen. Diese Steuerzeichen ohne Text 'drucken', schon arbeitet man mit dem deutschen Zeichensatz. Die Steuerzeichen werden danach nicht mehr benötgt und können überschrieben werden.

Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel.: 03338/3250

Kommunikationsecke - Künstliche Intelligenz

Vorwort

Willkommen zum 2 Teil meiner kleinen KI Serie im Atari Magazin

Zuerst ein paar allgemeine Reaktionen auf Themen der letzten Ausgabe. Die Idee von Rene Gambke, der eine allgemeine Zeitschrift für 8 Bit Computer vorgeschlagen hat, so wie es einmal die Computer Kontakt in den 80er Jahren gewesen ist, finde ich im Prinzip nicht schlecht.

Hier stellt sich vor allem die Frage, wie wichtig das Thema Atari uns allen ist. Ich würde einmal gerne ein paar Reaktionen dazu sehen. Auch weitere Vorschläge würde ich sehr begrüßen. Die Informationen von Thorsten Helbing über Video 61 fand ich auch sehr gut. Vielleicht könnten wir über das AM einmal eine größere Sammelbestellung organisieren.

Weiterhin möchte ich noch auf 2 Fehler in der letzten Ausgabe hinweisen. Meine Homepage Adresse war leider falsch abgedruckt. Sie lautet http://iamwww.unibe.ch/~hofer (Tilde beachten!). Die Vorwahl meiner Telefonnummer war leider auch falsch. Wer mich anrufen möchte, sollte bitte 0041 und nicht 0049 wählen.

In dieser Ausgabe wollen wir uns einmal ein paar Gedanken mehr um die Navigation unseres Kaffee-Roboter (siehe letzte Ausgabe) machen. Da er nicht ferngesteuert wird und selbständig arbeiten soll, sprechen wir von einem autonomen Roboter.

Was es alles braucht, um eine sichere Navigation zu ermöglichen, werde ich heute versuchen zu beschreiben. Wir werden dabei möglichst einfache Lösungen sehen. Diese sind zum Teil nicht optimal (Speicherplatz, Zeitverhalten, Optimaler Weg), dürften für unseres Beispiel aber genügen.

Navigation eines autonomen Roboter

Was für uns selbstverständlich ist, ist für einen Roboter ein sehr schweres Unterfangen. Die sichere Fahrt von A nach B bedeutet für unseren armen Roboter eine Unmenge an Gefahren und Schwierigkeiten. Die Navigation kann in 2 Teile aufgeteilt werden:

1. Die suche nach einem guten Weg nach B und zurück.

2. Das Umfahren von Hindernissen.

Kümmern wir uns einmal um den ersten Punkt. Um einen guten Weg zu finden, müssen wir bestimmte Kenntnisse über unsere Umgebung haben. Wir müssen ja wissen wo sich der Punkt B und unser Startpunkt in unserer Roboterwelt befindet.

Die einfachste Lösung ist, eine Karte in lokalen Roboterkoordinaten zu generieren. Der Nullpunkt befindet sich dabei bei der "Dockingstation", wo der Roboter zum Beispiel seine Batterien aufladen kann, seine Systeme überprüft u.s.w.. Die Umwandlung in Weltkoordinaten sollte dabei kein Problem sein.

Wie wird diese Karte nun erstellt?

Eine 2-dimensionale Karte (XY) sollte uns genügen (nicht optimal!). Die Auflösung dieser Karte kann ruhig etwas grob sein, da sie nur als Hilfsmittel für die Navigation dient. Eine Auflösung von ein paar Millimetern macht daher keinen Sinn. Je nach Größe des Roboters sollte man eine Auflösung bei 50cm prüfen.

In dieser Karte werden nun unsere Bezugspunkte, die begehbaren Wege, Mauern, Türen u.s.w. eingetragen. Diese Einträge können manuell eingetragen werden, sie können aber auch gelernt werden, in dem man den Roboter zu Beginn die Umgebung abfahren lässt. Am einfachsten Steuert man den Roboter dabei fern. Der Roboter merkt sich den Weg, den er begehen kann.

Bei dieser Methode kann man gleich überprüfen, ob der Roboter bei bestimmten Stellen Probleme bekommen könnte. Weiterhin kann man dadurch dem Roboter auch mitteilen, wo sich fixe Objekte befinden wie Türen (die können auch offen sein und somit nicht bemerkt werden!). Nachdem der Roboter die Karte von seinem Nullpunkt aus konstruiert hat, sollte er nun in der Lage sein, ausgehend von einer bekannten Position, jede weitere gelernte Position zu erreichen.

Zu diesem Zeitpunkt können wir aber immer noch keinen guten Weg von unserer Position zu unserem Ziel B finden, ohne größere Berechnungen auf der Karte durchführen zu müssen. Wir brauchen etwas, das uns zuerst einmal sagt, welcher der nächste Referenzpunkt auf der Karte ist und danach einen Weg von diesem Punkt zu B aufzeigt.

Eine einfache Lösung zum ersten Problem ist, die Karte in Bereiche aufzuteilen, die von einem Navigationspunkt kontrolliert werden. Dieser befindet sich zum Beispiel in der Mitte eines Zimmer.

Da wir unsere Position auf 50cm genau kennen und diese in der Karte eingetragen ist, ist es sehr einfach festzustellen, welcher Navigationspunkt diesen Bereich kontrolliert. Haben wir einmal diesen Punkt gefunden, können wir mit Hilfe eines Nachbarschaftsgraphen (Siehe Abbildung 1) feststellen, über welche Navigationspunkte wir fahren müssen, bis wir unser Navigationsziel B erreichen.

Dabei können durchaus mehrere Wege zum Ziel führen. Mögliche Wege in unserem Beispiel sind:

D-F-A-B, **D-A-B** sowie **D-C-B**. Es gibt verschiedene Algorithmen, die den Optimalen Weg aus einem solchen Graphen berechnen. Dies kann aber je nach Komplexität eine Ewigkeit dauern, so daß wir uns auch mit einer einfachen Lösung zufrieden geben.

Wir nehmen einfach den momentanen kürzesten Weg von der aktuellen Wegmarke zur nächsten möglichen. Unser gewählter Weg in diesem Beispiel: D-A-B. Wir fahren daher zuerst von D nach A (auf dem Weg, der in der Karte verzeichnet ist und gelernt wurde) und danach von A nach B.

Nun können wir zu B fahren, die Fahrt dürfte aber sehr schnell zu Ende sein, wenn wir einem nicht markierten Hindernis begegnen. Wir brauchen daher Sensoren, die solche unbekannte Hindernisse entdecken können, damit wir sie umfahren können.



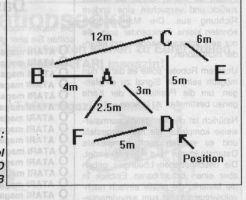


Abbildung 1: Navigationsziel von Punkt D nach B

Dabei können wir unter sehr vielen Lösungen auswählen. Wichtig dabei ist ein schneller Scanner, der eine große Auflösung hat. Wir wollen ja keine Objekte überfahren, nur weil der Sensor zu langsam ist oder die Auflösung so gering ist, das kleine Objekte nicht registriert werden. Die Auswahlkriterien dürften wohl auch durch den Preis beeinflußt werden.

Haben wir uns für einen Sensor entschieden, müssen noch ein paar weitere Fragen geklärt werden. Wie weit ist der Sichtbereich des Sensors? Wie sieht es mit dem Blickwinkel aus? Wenn wir einen Sichtbereich von 0 bis 4m haben, dürfen wir nicht zu schnell fahren, so daß wir noch genug Zeit haben ein eventuelles Ausweichmanöver zu starten.

Eine Geschwindigkeit von 5 Km/h dürfte dabei schon sehr hoch sein. Ein Blickwinkel von 120 Grad dürfte schon einen sehr großen Bereich abdecken, wobei wir aber trotzdem Probleme bekommen, wenn Objekte von der Seite unsere Fahrbahn kreuzen, denn so näher sie am Roboter vorbeifahren, um so später werden sie registriert. Einen zusätzlicher 360 Grad Scanner ist daher sehr zu empfehlen.

Die Sicherheit des Systems ist auf jedem Fall die Voraussetzung für die Inbetriebnahme des Roboters. Man kann nie genug vorsichtig sein und trotzdem nicht alles voraussagen können. Es werden immer Szenarien eintreten können, wo das System ausfallen kann.

Ein Notaus (sowohl manuell als auch automatisch) sollte daher Voraussetzung sein. Passiert etwas unerwartetes und das System wird gestoppt sollte es in der Lage sein, den Betrieb wieder aufzunehmen wenn die internen Diagnose-Programme grünes Licht geben. Ist dies nicht der Fall, sollte der Roboter ein Notsignal senden und sich definitiv abschalten.

Die Wiederaufnahme des Betriebs kann auch einige Probleme geben. So könnte der Roboter seine aktuelle Position sowie Aufträge "vergessen" haben. Um dieses Problem zu lösen, ist es am besten, den Roboter zur Dockingstation fahren zu lassen um sich dort weiteren Checks unterzuziehen und die letzten Daten wieder in das System einspielen zu lassen.

Die interne Karte sollte auf jeden Fall noch vorhanden sein. Wir müssen daher nur in der Lage sein, unsere aktuelle Position zu bestimmen. Das ist aber nicht so einfach. Hilfreich könnten uns dabei Markierungen an den Wänden sein. Wir lassen unser Roboter einmal blind eine maximale Strecke fahren, bis wir auf eine Wand stossen.

Kommunikationsecke - ATARI magazin

Finden wir keine, fahren wir wieder zurück und versuchen eine andere Richtung aus. Die Markierungen könnten kleine Funksender sein, die nur sehr schwach senden und einander nicht stören.

Unserem Roboter sollte es daher nun möglich sein, ein Signal zu empfangen, um die Position in der Karte genau bestimmen zu können.

Natürlich ist die Navigation normalerweise komplexer als hier dargestellt und es werden auch komplexere Datenstrukturen u.s.w. verwendet. Die beschriebenen Lösungen geben aber einen brauchbaren Einblick in die Materie, die relativ einfach nachvollziehbar ist und zum experimentieren einlädt.

Vorschau

Einige von den beschriebenen Möglichkeiten können mit einem Modell durchaus einmal auf dem Atari ausprobiert werden. Dazu könnte man einmal eine 2 dimensionale Karte anfertigen, wo ein Objekt, das den Roboter simuliert, von der einen Seite auf die andere gelangen muß. Ich würde mich sehr freuen, wenn ein paar Leser in der nächsten Kommunikationsecke die eigene Experimente (Programm u.s.w.) kurz vorstellen würden.

Das Thema der nächsten Ausgabe steht noch nicht fest, ich möchte mich zu diesem Zeitpunkt noch nicht festlegen. Anfrage und weiteres können via Email an white_delta@gmx.net gerne gesendet werden.

Bis zum nächsten mal,

Sacha Hofer.



Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Frankreich

Preisfrage: Wie heißt der neue Außenminister von Deutschland?

Einsendeschluß ist der 10. Dezember 1998

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Alexander Blacha, Andreas Rotzoll, Markus Altmann, Albert Hackl, Gerd Glaß, Uwe Pelz, Markus Dangel, Wolfgang Drauschke, Peter Josef Vogel, Andreas Götze.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Neue Public Domain

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo PD-Fans!

ich habe für die Atari-Freaks wieder einige echte PD-Knaller zusammengestellt, die nun wirklich in keiner Sammlung fehlen sollten!

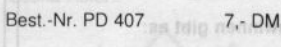
Sound 'n Sampler-Samplesoftware

Endlich ist sie PD, die Software für den 2-Bit Soundsampler! Das ist die Gelegenheit, auf die fast alle gewartet haben, die sich ihren Sampler (so wie ich selbst) gebraucht gekauft haben und keine Software für das Teil dabei hatten. Auf dieser Disk findet Ihr das Sampler-Menü, in dem man die Samples erstellen, bearbeiten und laden/speichern kann, eine Basic-Abspielroutine für die fertigen Samples, dito in Maschinensprache und eine Sampledemo zum Ausprobieren!

Wer also einen Sampler ohne Software hat, kommt um diese Disk nicht herum!

Alle Programme sind deutschsprachig und recht leicht verständlich, da macht es kaum etwas aus, daß es keine Anleitungstexte gibt.

Best.-Nr. PD 407 7,- DM





Fiffikus Erweiterungsdisks 1+2

Schon seit sehr langer Zeit gibt es bei Power per Post das Spiel Fiffikus (PD Nr.7), ein sehr gut gemachtes Quizspiel im Stil von "Spiel des Wissens". Nun bekommt Ihr für dieses geniale Spiel zwei Disketten mit vielen hundert neuen Fragen und Antworten aus dem Bereich Allgemeinwissen. Wer also mal wieder sein Allgemeinwissen aufpolieren möchte , kann dies ruhig auch mal spielerisch tun! Mein guter Rat an alle Fiffikusse, schnell zugreifen!

Best.-Nr. PD 408 A+B 12,- DM



Overmind-Demo

Schon etwas älter, aber bisher noch in kaum einer deutschen PD-Liste geführt ist diese wirklich fantastische Megademo der Gruppe Slight!

Die Jungs zeigen uns hier mal wieder überdeutlich, das unser Atari von keinem anderen 8-Bit-Computer zu schlagen ist.

Mit unglaublich schnellen Vektorgrafiken, Bobeffekten, Röhren, Equilizern, Sinuskurven, bunten Scrollern und



vielen anderen grafischen Tricks entführen uns die Leute von Slight über eine halbe Stunde lang in eine neue Computer-Welt.

Zu all diesen Parts gibt es dann noch stimmungsvolle Musik und jede Menge an Scrolltexten, in denen man mehr über die Gruppe und die Effekte erfahren kann.

Alles in allem ist diese Demo meiner Meinung nach der Joyride-Demo oder der Cool-Emotions-Demo ebenbürtig, das sollte man schon gesehen haben!

Best.-Nr. PD 409 7,- DM

Highlander-Bildershow

Highlander-Soft Raimund Altmayer hat wieder zugeschlagen und präsentiert sein neuestes Werk, eine Bildershow aus 256-Farben-PC-Grafiken der Filme Highlander und das Netz.

Insgesamt gibt es diesmal 30! dieser zum Teil sehr gut umgesetzten Grafiken zu bewundern. Für Grafikfans also mal wieder eine Pflicht-Diskette! Schade ist nur, daß man diese Grafiken nicht vom XL/XE ausdrucken lassen kann.

Best.-Nr. PD 410 7,- DM

PD-Ecke von Sascha Röber

Samples, the Best

Hier habe ich wieder etwas ganz Feines für Sampler-Fans, denn auf dieser Disk findet Ihr gleich 4 fast völlig rauschfreie 2-Bit Samples, komplett mit Abspielprogramm zum direkten Anhören!

Es handelt sich dabei um Musiksamples der Gruppen Salt 'n Peppa, Depeche Mode, Iron Maiden und Queen, wobei der "WE WILL ROCK YOU" Sample von Queen einfach der Beste ist!

Eine interessante Disk ist es auf jeden Fall, besonders weil man die Samples mit der PD 407 auch noch weiter bearbeiten kann!

Best.-Nr. PD 411 7,- DM

Tron 3D

Thorsten Karworth ist sicher vielen von Euch bekannt, besonders durch sein unglaublich gutes Ballerspiel "Megablast". Doch schon vor Megablast hat Thorsten diese wirklich einmalige Tron-Version fertiggestellt.

Hier sieht man das Spielfeld nicht aus der Vogelperspektive, sondern aus einer 3D-Sicht a'la Ballblazer! Ein echt tolles Spielgefühl, wenn plötzlich die Energiemauern vor einem aufragen!

Tron 3D bietet ungewohnt schnelle Action für einen oder zwei Spieler, wobei man im Ein-Spieler-Modus wahlweise gegen einen langsamen oder einen schnellen Computergegner antritt!

Trotz der zunächst etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung (wegen der man an Anfang oft in der Mauer landet), ist Tron 3D für mich eines der spannendsten PD-Spiele, die im Moment auf dem Markt sind!

Best.-Nr. PD 412 7,- DM

New Stuff 3

Zum Abschluß der PD-Ecke haben wir hier noch die neueste Disk unserer New Stuff Reihe, in der es hauptsächlich um Spiele geht.

Den Anfang macht Taifun, eine sehr gut gemachte und recht interessante Umsetzung des Brettspiels Shanghai!

Im Midas Maze geht es in ungewöhnlicher Art Pacmanmäßig zu, denn hier heißt es mit einem Auto durch das Labyrinth zu flitzen und alle Punkte einzusammeln. Wie beim Original gibt's auch hier Power-Punkte, die für kurze Zeit die Jagd auf die Verfolger erlauben! Also dann, gute Fahrt!

Mit Embargo haben wir ein Science-Fiction-Game mit auf der Disk, das mal etwas ganz anderes ist. Hier muß man mit einer Raumfähre durch feindliche Reihen brechen, um Güter von der Oberfläche des Planeten abzuholen und diese zum Mutterschiff zu bringen. Ein interessantes Spielkonzept und bestimmt kein schlechtes Spiel!

Darts-Zählprogramm: Für alle Dart-Fans, die sich keine elektronische Dartscheibe zulegen wollen, haben wir hier ein sehr gutes Zählprogramm, welches die Punktestände von 4 Spielern in drei verschiedenen Disziplinen verwalten kann. So kann keiner mehr mit dem Spruch kommen "Ich hatte nur noch 20 Punkte!", der Atari ist unbestechlich!

Alles in allem also wieder eine sehr abwechlungsreiche Disk mit viel Spannung!

Best.-Nr. PD 413 7,- DM

So, das war's dann mal wieder von der PD-Front! Ich hoffe wir sehen uns in zwei Monaten wieder und sage erst einmal ciao, bis dann Leute!

Sascha Röber



Zahlenrätsel

22	17	16	8	5	8	4	21	12	4	7	1	3	
12	19	21		17		1	4		1		4	12	
4	3		17	20	3	4	8	5		2	12	10	
7	10	5	5	8	4		9 D	17 A	16 M	4 E		18	
1		4		5	19	11		21		7	8	17	
9	8	10	12		4	8	21	13	17	1	5		
17	12		17	20	12	17	3	4	21		3	18	
7	4	5	5	10					5	17	8	4	
1		10	5	4				2	17	2	6	3	
6	15		15					12	19	22			
	4	20	4	12					22	4	3	4	
19	21	10		4				18		5	17	19	
5		10	11	17	5		13	17	12		21	5	
16	4	3	17	5	5	8	7		17	5	14	4	

1	2	3	4 E	5
6	7	8	9 D	10
11	12	13	14	15
16 M	17 A	18	19	20
21	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Aktuelle Produktinformationen

News

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 4/97

Sommerzeit, Urlaubszeit , Atarizeit!

Ganz gegen den Trend, der uns zur Sommerzeit ja immer nur Computerfrust beschehrte, haben wir vom PD-Mag Team diesmal alle Hände voll zu tun gehabt, um all die Texte, Programme und Anregungen zu verarbeiten, die uns die Leser zugeschickt haben.

Ich finde es schon toll, daß nach nunmehr über 5 Jahren immer noch so viel Interesse am PD-Mag besteht und daß sich ein derart großer "Harter Kern" von Mitarbeitern entwickelt hat, der immer noch von Ausgabe zu Ausgabe anwächst! Durch die immer größer werdende Zahl von Autoren wird unser PD-Mag immer noch abwechlungsreicher und interessanter!



Vielleicht bekommen wir ja noch mehr Unterstützung von unseren Lesern, denn wenn alle aktiv mitmachen, kann sich unser Mag sicherlich noch um einiges verbessern!

Doch kommen wir erst einmal zum aktuellen Mag! In dieser Ausgabe findet Ihr neben neuen Teilen des Pflege-Workshops und des Basic-Kurses auch eine völlig neu überarbeitete Adressenliste, aktuelle News rund um den Atari, eine knackvolle Leserbriefecke, interessante Softwaretests, eine neue Top-Ten, die Siegerehrung des Mal-Wettbewerbs und den Start des neuen Szene-Art-Wettbewerbs, sowie viele andere Berichte rund um unser Hobby.

Der größten Platz auf den zwei Mag-Disks nehmen aber wieder aktuelle PD-Highlights ein, die wir uns schnell mal ansehen!

Wie immer ist der CSM-Editor und der Fileloader FL mit von der Partie.

Freunde von Dart-Spielen haben sich sicher schon oft darüber geärgert, daß man bei der herkömmlichen Scheibe immer alle Punkte aufschreiben muß, damit man bei mehreren Spielern nicht durcheinander kommt.

Diese Aufgabe übernimmt ab sofort das **Dart-Zählprogramm**, das die Punktestände von mehreren Spielern verwalten kann! Für alle, die kein elektrisches Board haben, ein echtes muß!

Richtig was zu sehen gibt es bei den beiden Grafiken von der **Orneta-Demo-Party**, denn die Bilder von Cybereye und Lovers beweisen, daß unser Atari in Punkto Grafik der beste 8-Bit Computer ist!

Ebenfalls Grafik vom feinsten zeigt die kleine **Demo Baltro**, in der es Plasmas und Vektoreffekte zu sehen gibt.

Noch ein ganzes Stück besser ist die **Lemmings-Demo**, in der man die Lemminge sogar steuern kann.

Mit der Samplerdemo **"We will rock you"** zeigt unser Atari, was man so alles it einem 2-Bit Soundsampler machen kann!

Spielemäßig kommen wir diesmal bestimmt auch nicht zu kurz, denn in **Midas Maze** geht es mit einem Rennauto Pacmanmäßig zur Sache!

Wer's lieber klassisch mag, wird an **Missile Command** seine helle Freude haben.

Die Denksportler bekommen zum Abschluß mit der Sokoban-Variante **"Think and Work"** auch noch reichlich Futter für die grauen Zellen, denn dieses Spiel ist wirklich nicht gerade leicht!

Wie Ihr seht haben wir auch diesmal wieder ein sehr abwechlungsreiches Programm zu bieten, und ich kann Euch jetzt schon versprechen, daß wir vom PD-Mag auch weiterhin hart am Ball bleiben werden!

Best.-Nr. PDM 498 12,- DM

DISK-LINE 53

Hallo Computerfreunde!

Trotz Sommerflaute und Ozonalarm präsentiert sich die DISK-LINE knackevoll mit sommerfrischen Programmen: Wer schon mal eine Computerfirma wegen Problemen anrufen mußte, der weiß, wie mühsam es sein kann, die Telefonnummer oder Adresse herauszusuchen.

Dafür gibt es aber nun COMPUTER-FIRMEN-ADRESSEN mit über 100 Firmen, natürlich wurden dabei die wichtigsten Händler für den XL/XE nicht vergessen!

Wer wird wohl bei der kommenden Bundestagswahl das Rennen machen? Mit der WAHLSIMULATION für 5 Parteien können Sie das schon mal ausprobieren und hinterher sehen, ob und wie genau Ihr Ergebnis richtig war.

Mit dem **GRAFIKZEICHENFÜLLER** kann man dagegen testen, wie die Grafikzeichen auch ein ganz interessantes Muster auf den Bildschirm zaubern können.

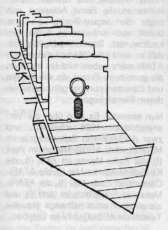
Mehr spielerisch geht es dann bei **MINI-MASTERMIND** zu, wo man genau wie beim großen Vorbild eine bestimmte Kombination herausknobeln muß. Außerdem hat dieses Spiel noch eine sehr schöne Vorschau.

Raffiniert ist auch der erste Teil von Raimund Altmayers **DISK-LINE-VIEWER**, wo er Bilder im 256-Farben-Modus zeigt, die er extra für die DISK-LINE zusammengestellt hat.

Doch damit nicht genug: Michael Berg hat noch ein Update seines **Lottoprogramms** zu bieten und außerdem einige neue Dateien zu seiner Adventure-Serie.

Zuletzt kann man sich noch eine **Grafik- und Musikdemo** ansehen: In der DISK-LINE-Party geht es mit Player- und Farbanimation und dem richtigen Rhythmus der Musik recht schwungvoll zu!

Also wieder ein Feuerwerk der Bits und Bytes und genau das richtige Futter für Eure XL/XE-Computer! Deshalb gleich holen, starten und gründlich ausprobieren!



Und wiedermal muß die Werbetrommel für Eure Programme gerührt werden: Die DISK-LINE braucht unbedingt wieder Einsendungen! Darum reißt Euch mal ein bißchen am Riemen, gebt Ihr eine Chance und laßt nicht nur die DISK-LINE, sondern auch die XL/XE-Gemeinde mit Euren Programmen aufleben!!!

Best.-Nr. AT 375 DM 10,-

Oldie-Ecke

Super Zaxxon

Es herrscht schon mal wieder ein Krieg, irgendwo hat sich ein Diktator in einer gewaltigen Festung mit allerlei Geschützen, Raketen, Kampffliegern und so weiter verschanzt, und nur Du bist mit dem neuen Kampfflieger Zaxxon in der Lage, den bösen Buben auszuräuchern. Also düst man los und ballert auf alles, was sich irgendwie bewegt!

Super-Zaxxon ist ein von links nach rechts scrollendes Ballerspiel, dessen Grafik in einer leicht angeschrägten Vogelperspektive gezeigt wird.

Auf diese Weise entsteht ein gewisser 3D Effekt, und man kann mit dem Kampfflieger in unterschiedlichen Höhen fliegen, um Erdziele oder Flugzeuge zu bekämpfen. Dabei ist das Scrolling sehr flüssig, die Grafik fein gezeichnet, und die einzelnen Sprites, von denen sich eine ganze Menge auf dem Screen tummeln, sind hervorragend animiert! Ähnlich gut sind auch die stimmungsvollen Sound FX, und die exakte Steuerung rundet den guten Gesamteindruck ab.

Fazit: Wer ein spannendes, schnelles und nicht zu leichtes Ballerspiel sucht, ist bei Super Zaxxon gut beraten!

Grafik	8
Sound	8
Motivation	9
Gesamt	8

Around the Planet

Hallo Freunde!

Wieder einmal habe ich einen Polen-Jumper als Testobjekt auf den Tisch bekommen und ich muß ehrlich sagen, ich frage mich, ob die da drüben wirklich nur Jump and Runs spielen oder ob sie einfach nichts anderes programmieren können.

Wie dem auch sei, in Around the Planet steuert man einen Kämpfer im Raumanzug mit Düsenrucksack durch eine von Robotern beherrschte Raumbasis, auf der Suche nach einigen Disketten. Es dürfte klar sein, daß es die Roboter nicht gerne sehen, wenn da einer durch die Basis trabt. Und so versuchen eine ganze Menge unterschiedlicher, aber allesamt unfreundlicher Robots, uns ins Jenseits zu befördern. Dazu kommen dann noch Energiebarrieren, diverse Fallen und versteckte Kanonen, die einem das Leben echt schwermachen.

Zum Glück hat der Anzug einen Schutzschild, den man auch hin und wieder mit rumliegenden Batterien wieder aufladen kann, sonst wäre das einzige Bildschirmleben auch sehr schnell erledigt.

Das Spiel präsentiert sich wie viele Polen-Jumper recht ordentlich, die Grafik ist sehr gut, die Sprites schön groß und klasse animiert. Der Sound, den man im Spiel durch drücken der Option-Taste gegen FX auswechseln kann, ist ganz nett, auf die Dauer jedoch etwas nervig, während die Sound FX doch ziemlich mager ausgefallen sind.

Stellt sich nun wieder die Frage nach der Motivation, denn das inzwischen 60-zigste Jump and Run-Game ist halt auch nur ein Jumper, und auch wenn das Spiel gut gemacht ist, wird dieses Spielprinzip doch langsam sehr langweilig! Trotzdem, da das Spiel sehr gut gemacht ist, macht es auch Spaß durch die Gänge zu laufen. Allerdings hätte ich lieber mehr Action mit Super-Waffen und großen Scharen an Gegnern gehabt!

Grafik	8	
Sound	7	
Motivation	7	
Gesamt	7	

Sascha Röber



PD-MAG 3/98

Die dritte Runde ist eingeläutet. Mit zwei Disketten rüstet sich das PD-MAG erneut zum Kampf für interessante Nachrichten und spaßige PD-Software aller Art. Die zahlreichen Fans dieses erfolgreichen Magazins können auch mit dieser Ausgabe wieder gespannt mitverfolgen, wie Sascha Röber als erfolgreicher Herausgeber seine Texte und Programme ins Rampenlicht schickt und was sie dabei zu bieten haben.

Hat man also die Diskette frisch gebootet und das Intro im Auswahlmenü angewählt, gibt es nach einiger Zeit eins mit einem großen grünen Balken als Überschrift zu sehen. Im restlichen Bildschirmbereich fliegen Sterne vorbei und außerdem ist noch eine flotte Musik zu hören. Der vor den Sternen erscheinende Infotext ist allerdings recht kurz ausgefallen, denn er weist darauf hin, daß es viel Text im Magazin gibt und das Intro deshalb ziemlich klein ausfallen mußte.

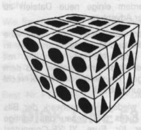
Dennoch ist es ein ganz gut gelungenes, das man sich ruhig mal eine Weile ansehen kann, denn der Sternenflug, obwohl nicht mehr neu, gehörte einst zu den Tricks, die das größte Erstaunen hervorriefen und daher zu einem echten Demoklassiker wurden. Um das Intro zu verlassen, muß man allerdings ganz neu booten, eine andere Möglichkeit gibt es nicht.

Das Vorwort präsentiert sich mit der alten Melodie (Sascha, könntest Du wie früher mal wieder eine andere Platte auflegen?), dafür aber mit umso neueren Infos. Sascha schreibt hier, trotz der Sommerflaute im 8Bit-Bereich konnten wieder eine Menge interessanter Texte zusammengetragen werden.

Außerdem hält er bei den Programmen der Ausgabe einige PD-Knüller bereit und bittet die Leser darum, die Werbetrommel zu rühren, denn da nun das TOP-Magazin nicht mehr existiert, vermutet er, daß es noch einige ehemalige Leser gibt, die vom PD-Mag nichts wissen und sich vielleicht dafür interessieren könnten. Schließlich wäre sowas ja auch ein Beitrag, um die 8Bit-Gemeinde zu stärken, was ja gerade in diesen Zeiten besonders wichtig ist.

Nach dem Vorwort kommt wie gewohnt das große Menü, und hier steht gleich in der obersten Zeile, daß ein Koala-Bild vorhanden ist. Drückt man START, hat man gleich eine nett gezeichnete Darstellung eines großen LKWs vor sich, auf den gerade mit einem Kran eine Diskette des PD-Mags "verladen" wird. Einziges Manko dieses Bildes ist seine Schlichtheit an Farben, es ist bis auf die grüne Wiese nur Schwarz-Weiß. Ansonsten aber kann man nicht nur viel Mühe dahinter erkennen, es ist auch eine recht pfiffige Idee.

Etwas seltsamer ist der Text der Rubrik "ATARI-Neues", denn hier könnte man meinen, daß Sascha ein kleiner Schnitzer unterlaufen ist. Wenn man den Text nämlich durchliest, bekommt man unwillkürlich den Eindruck, die Nachrichten sind schon etwas angestaubt, und nicht lange danach sieht man auch, warum: Sie sind im Januar/ Februar 1998 geschrieben worden, mittlerweile haben wir August!



So kann man darin lesen, daß die Automaten-Rechte von ATARI an die Firma Williams, die meisten Spielrechte an die Firma Activision und sogar die Jaguar-Rechte an eine bisher noch unbekannte Firma verkauft wurden. Damit ist endgültig klar, daß es wohl kein Wiederaufleben von ATARI mehr geben wird (es sei denn als ganz neue Firma), da alle Rechte und Lizenzen nun bei ganz verschiedenen Firmen liegen.

Nun kommt's: Es wird über die Veranstaltungen 1998 informiert, und zwar die Messe in Schreiersgrün im März (!), das ARGS-Treffen im April (!), die Falke-Messe im April (!), die KE-Soft-Messe im Mai (!), die ATARI-Convention Ende Mai (!), die ATARI-Messe in Frankreich im Juni (!) und als einziger noch halbwegs aktueller Termin die ABBUC-JHV im Oktober.

Obendrein steht hier weiter noch, daß Armin Stürmer gestorben ist. Es erhebt sich wirklich die Frage, ob Sascha sich bei diesem Text einfach nur vergriffen hat, denn es ist nicht klar, wem diese schon ein halbes Jahr alten Nachrichten noch neu und erfahrenswert vorkommen sollen. Vielleicht wird er aber selbst noch etwas dazu sagen.

Gehen wir gleich weiter zur Rubrik "Intern". Neben den immer vorhanden Adressen (wo diesmal ein Händler dazukam, Armin Stürmer aber gestrichen wurde) und dem Impressum befindet sich "Rat und Tat", und hier gibt es wesentlich Neueres zu lesen:

So weist Sascha zu Anfang kurz auf einen Extratext zum Monitorkabelselbstbau hin und schreibt, zum Thema Ausdrucken in Farbe mit dem XL/XE hat ihn ein Leser angerufen, wer da Hilfe braucht, soll sich bei diesem melden. Außerdem fragt Sascha selbst nochmal, wer vielleicht weiß, wie man die AMIGA- und ATARI ST-Computer miteinander verbindet oder den XL mit dem AMIGA. Wer hier Informationen oder sowas schon selbst probiert hat, sollte sich mit ihm in Verbindung setzen.

Im Basic-Kurs schreibt diesmal Markus Dangel, und zwar über seine Grafikroutine aus einer seiner Intros. Diese ist sehr genau geschrieben, hier gibt es also sogar noch für alte Hasen etwas zu lernen. In den Clubinfos geht Sascha auf das große Interesse am Hint-Hunt-Buch ein, daß außerdem der Hardware-Bestand vergrößert wurde und der Lackierservice wieder Termine frei hat (dazu noch welche Farben es gibt und was es kostet).

Danach informiert Andreas Magenheimer, wie man die XF 551 zur XF351 (also einem 3,5"-Laufwerk) umbaut (hier frage ich mich allerdings, was das mit dem Clubinfos zu tun hat, sowas wäre bei der Rubrik "Rat und Tat" oder "Tips" passender gewesen), und schließlich schreibt auch noch ein Mitglied der ARGS, wie das Treffen im April verlaufen ist.

Der Wettbewerbs-Text gibt nur bekannt, daß der Grafikwettbewerb verlängert wird, da noch nicht genug Einsendungen gekommen sind. Offenbar wurde Sascha hier aber mal wieder von seinen Lesern überrascht, denn kurz bevor er seine Diskette an den Verlag Werner Rätz losschickte, kamen noch zwei Bilder an. Man sieht: Kommt Zeit, kommt Rat ... oder auch manchmal Bilder! Es bleibt noch der Workshop als letzter Text übrig, und hier beschreibt Sascha, wie man den Datenrekorder für die Kassetten pflegt.

Nun kann man sich den Hardwaretest vornehmen. Hier hat Sascha den Monitor AMIGA 1084S geprüft und für gut befunden. Laut seiner Aussage wird er immer noch produziert, hat dafür jedoch auch einen recht hohen Preis.

Das Forum glänzt mit einem großen Anteil an Leserbriefen. Wie versprochen schildert Sascha im Special auch, wie man sich ein Monitorkabel selber löten kann, und auch bei den Kleinanzeigen gibt es viel zu lesen. Also ist das Forum diesmal wirklich eine rundherum gut gefüllte Rubrik.

Ebenso gefüllt sind auch die Software-Tests. Das fängt an beim kommerziellen Spiel (AROUND THE PLANET, ein Lauf- und Hüpfspiel), geht weiter über den Megahit (ACE OF THE ACES, einem Luftkampfspiel), und dem Oldie ZIEL-PUNKT NULL GRAD NORD (ein Grafikadventure, das Saschas Erfahrung nach aber eine lieblose Grafik und einen noch



schlechteren Parser haben und so eine reine Katastrophe sein soll), dem Anwenderprogramm VISICALC (Tabellenkalkulation) und zu den PD-News (ein Bericht über die Lazy-Finger-Disketten, die seit einiger Zeit PD sind).



Bei den Top Ten hat sich dagegen nicht viel getan, da es nur zwei Einsendungen dazu gab. Ebenso gibt es wenig Neues bei Soft Hunt zu lesen, und bei den Tips stehen auch wie gewohnt einige Freezerpokes und allgemeine Tips zum schnelleren Weiterkommen in Spielen.

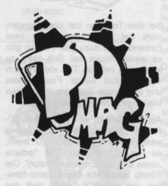
Als Buchtip gibt es in der "Outside"-Rubrik diesmal etwas über einen weltbekannten Entdecker zu lesen, es hat nämlich den Titel "Indiana Jones und das Erbe von Avalon". Der Filmtip beschreibt einen Horror-Streifen und der VCS-Corner stellt das Spiel "Mario Bros." vor, welches allerdings schlecht auf dieses System umgesetzt sein soll.

Zuletzt bleiben da noch die Programme dieser Ausgabe, die auf ihr Erscheinen warten. Und hier hat Sascha wirklich richtig geklotzt, es sind tatsächlich sehr viele:

Mit RESET MACHINE soll man auch von geschützer Software Sicherheitskopien machen können, das Programm KOALA 1020 druckt Bilder im Maltafel-Format auf dem Plotter 1020 aus, die TAT3-DEMO zeigt wieder technische Raffinessen des XL/XE mit Grafik und Sound, das Spiel SLOTMACHINE stellt einen Spielautomaten in Basic dar (und war der Vorläufer von MIKE'S SLOTMACHINE vom AMC).

ATARI magazin - PD-MAG

Dagegen ist FIREBALL ein interessanter Flipper in Graphics 8, wogegen THE FLINTSTONES ein Lauf- und Hüpfspiel mit Fred Feuerstein & Co ist, ALPHASHIELD ein Weltall-Actionspiel (in dem man eine Raumbasis attackieren muß), LASTSTAR ebenfalls ein Weltallspiel (hier muß man allerdings Untertassen abschiessen), THE WARSHAW ROBBO ein Labyrinth-Actionspiel, DESTINATION UNKNOWN ebenfalls ein Labyrinth-Actionspiel (nur in einer moderneren Version) und PIPELINE ein Geschicklichkeits- und Strategiespiel mit Zeitdruck.



Fazit: Der Knüller dieses PD-Mags sind wahrlich seine Programme, eine solch aufregende Zusammenstellung hat es selten gegeben. Da kann man auch mal über die überalterten Nachrichten hinwegsehen, zumal Sascha ja noch eine Menge anderer, interessanterer Texte dazugefügt hat.

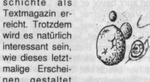
So kommt auch bei dieser Ausgabe Spaß und Spannung auf keinen Fall zu kurz, und wer PD's und einen tiefen Einblick in die XL/XE-Welt mag, dem kann sie nur wärmstens empfohlen werden!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 398 12,- DM

SYZYGY 3/98

Mit der dritten und letzten Ausgabe hat das SYZYGY schon das Ende seiner Geschichte als Textmagazin erreicht. Trotzdem wird es natürlich interessant sein, wie dieses letztmalige Erscheinen gestaltet wurde und wie der Herausgeber Stefan Lausberg die ganze Sache selber sieht. Allerdings wird es nicht überraschen, daß auch diesmal kein Titelbild zu sehen ist und sich alles in gewohnter Weise in Szene setzt.



Erwartungsgemäß geht Stefan auch im Vorwort kurz auf das Ende des SYZYGYs ein, verweist hier jedoch noch auf einen Extratext, indem er alles näher erklärt, und schreibt, der Inhalt sei wegen seinen beginnenden Prüfungen kleiner als beim letzten Mal ausgefallen, wobei er aber trotzdem hofft, daß unter den Informationen für jeden etwas dabei ist.

Nach dem unveränderten Impressum folgen auch wieder die Danksagungen, welche unter "Credits" angewählt und gelesen werden können. Hier dankt Stefan auch nicht mal nur einem Leser, sondern allen, die dem SYZYGY die Treue gehalten haben und natürlich allen, die jemals einen Beitrag für das Magazin eingeschickt haben, wobei er daneben auch seinem ehemaligen Mitherausgeber dankt. Es schließt sich nun der große Extratext über das Ende des SYZYGYs an, in denen Stefan sehr ausführlich seine Gründe schildert, die dahin führten.

Zwar gibt es hier noch einiges mehr zu lesen als das, was im ATARI-magazin steht, aber im Prinzip ist auch dort schon das wichtigste gesagt worden. Bemerkenswert ist dagegen der Schluß dieses Textes, dort schreibt Stefan nämlich, daß er auch weiter für Anregungen und Kommentare offen ist und wer mag, soll sie ihm mitteilen. Vielleicht meint er damit noch Meinungen, die seinen Entschluß betreffen. Ansonsten muß man wohl erstmal abwarten, was Stefan in Zukunft noch für das ATARImagazin auf die Beine stellt. Einen interessanten Rückblick auf die Geschichte des Magazins erhält man dann im nächsten Text.

Stefan schildert hier, wie das mit dem SYZYGY ursprünglich mal anfing, woher der Name kommt, wie es eigentlich gedacht war und wann die Probleme anfingen. Für alle diejenigen, die das miterlebt haben, ist es sicher eine unterhaltsame Rückschau auf die vergangene Zeit. Schade ist nur, daß Stefan sie so knapp gehalten hat.



Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75006 Bretten

So verliert er kein Wort darüber, warum z. B. alte Rubriken, die es vor dem Auftauchen der Probleme gab, nicht wieder eingeführt wurden oder was nun aus den Leserfragebogen geworden ist. Das hätte man ja in diesem Text noch gut unterbringen können.

Die nächsten Rubriken "ATARI 8Bit-News" und "ATARI 8Bit goes WWW" hätte man eigentlich zusammenlegen können, denn sie beschäftigen sich ganz ausschließlich mit Internet-Adressen. In der zweiten Rubrik gibt es allerdings mehr zu einer Adresse zu lesen, in der man eine Übersicht über die XL-Emulatoren für den PC sehen und sich die Programme auf Wunsch auch direkt herunterladen kann. Das ist sicher für die Emulator-Fans genau der ideale Platz zum Herumstöbern.

Mehr Überraschendes gibt es dann im nächsten Text zu lesen: Stefan stellt hier sein neues Projekt vor, und zwar will er hier eine Diskette mit Tools und Programmen für die Zusammenarbeit von PC/XL zusammenstellen. Wer da noch Informationen oder Ideen hat, kann sie ihm mitteilen. Eine solche Diskette wäre sicher eine sehr nützliche Sache und sicher bei manchem Computerbesitzer, bei dem beide Systeme ihren Dienst tun, hochwillkommen, ein guter Einfall ist sowas also allemal.

Der darunterstehende Text beschreibt dann kurz die Software diese Ausgabe. Es handelt sich dabei um eine Slide-Show (Bilderdemo) der Muppets, die von einer polnischen Gruppe gemacht wurde. Die Bilder wurden eingescannt und ins Format von Graphics 9 übertragen. Es sind allerdings nicht nur Muppets zu sehen, sonden auch Katzen. Außerdem hat diese Show zusätzlich noch flotte Begleitmusik und eine kleine Grafikanimation zu bieten, also wesentlich mehr Raffinesse, als man es sonst von Bilderdemos gewohnt ist. Das Ansehen und Anhören ist also auf jeden Fall lohnend.

Etwas betrüblich dagegen kommt eine Nachricht im folgenden Text ans Tageslicht: Die ATARI XL/XE-Homepage hat Stefan das gleiche Schicksal ereilen lassen wie dem SYZYGY: Sie wurde bis jetzt nicht wieder online gestellt und ist zudem nur noch rudimentär vorhanden, da Stefan alle Daten bei seinem Festplattencrash verlor. Da ihm die Zeit zur Wiederherstellung fehlt, ist es ungewiss, ob und wann die Homepage wieder im Internet präsent ist.



Richtig spannend macht es aber dann der "Vernetzungswettbewerb" im nächsten Text. Hier geht es darum, daß eine gewisse Anzahl von über das Internet vernetzten Computern eine bestimmte Verschlüsselung knacken soll.

Bisher existieren ja Verfahren, die Daten zwar durchaus aufwendig verschlüsseln können, so daß die Entschlüsselung viel zu aufwendig und zeitraubend wäre, aber absolut unknackbar sind diese Methoden auch nicht.

Dieser Wettbewerb soll also zeigen, wie leistungsfähig die vernetzten Computer von heute sind, um sowas zu bewerkstelligen. Da der Wettbewerb immer wieder neu ausgerufen wird, kann man davon ausgehen, daß auch die Ergebnisse wohl immer besser ausfallen werden, wenn die Vernetzung ein großes Ausmaß erreicht.

In der Witze-Ecke sind dann leider keine Computerwitze mehr zu lesen, sondern nur zwei, die schon ein wenig unter die Gürtellinie gehen, aber trotzdem noch ein gewisses witziges Niveau behalten haben.

Und dann ist man schon beim letzten Text angekommen, der die Frage "Wie wird es weitergehen?" zur Überschrift hat. Stefan gibt hier bekannt, daß er auch nach diesem Magazin-Ende noch weiter für das ATARImagazin da sein will und sich nochmal bei allen bedankt.

Fazit: Das SYZYGY gibt sich mit dieser letzten Ausgabe nochmal von seiner gewohnten Seite, leider mit etwas weniger Texten, aber einer sehr schönen Bilder- und Musikdemo, die diesen Mangel wieder ausgleicht.

Also ist sie ein würdiger Ausklang dieser zeitweise turbulenten Magazinzeit, die trotz allen Widrigkeiten ihren Platz in der ATARI 8-Bit-Geschichte behalten wird. Lebewohl, SYZYGY. "Wir sehen betroffen den Vorhang fallen und alle Frage offen" (M. Reich-Ranizki).

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 374 9,- DM



Programmiersprachen Teil 28

99 Bierflaschen

In den vorangegangenen Ausgaben wurden zahlreiche Programmiersprachen beschrieben. Meistens beschränkte sich die Beschreibung auf eine Vorstellung der Eigenschaften der jeweils betrachteten Programmiersprache.

Interessant wäre sicherlich das gleiche Programm in den unterschiedlichen Sprachen implementiert zu sehen. Genau diese Sache will ich heute nachholen. Dabei wird als Programmbeispiel "99 bottles of beer" also "99 Bierflaschen" genommen.

Die Aufgabe des Programms ist es den folgenden Text auszugeben:

n bottle(s) of beer on the wall, n bottle(s) of beer. Take one down and pass it around, n bottle(s) of beer on the wall.

"n" steht dabei für eine Zahl zwischen 99 und 0.

Hier zu erst die BASIC-Version:

10 REM Basic version of 99 bottles of beer

20 FOR X=100 TO 1 STEP -1

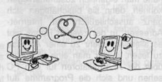
30 PRINT X;"Bottle(s) of beer on the wall,";X;"bottle(s) of beer"

40 PRINT "Take one down and pass it around,"

50 PRINT X-1;"bottle(s) of beer on the wall" 60 NEXT

Das gleiche Programm folgt nun (siehe Kästen) in C, ADA, Forth und in Oberon.

Rainer Hansen



Programmiersprache C

```
/*
 * 99 bottles of beer in ansi c
 *
 * by Bill Wein: bearheart@bearnet.com
 *
 */

#define MAXBEER (99)

void chug(int beers);

main()
{
register beers;

for(beers = MAXBEER; beers; chug(beers--))
 puts("");

puts("\nTime to buy more beer!\n");

exit(0);
}

void chug(register beers)
{
char howmany[8], *s;

s = beers != 1 ? "s" : "";
printf("%d bottle%s of beer on the wall,\n", beers, s);
printf("%d bottle%s of beeeeer . . . ,\n", beers, s);
printf("Take one down, pass it around,\n");
if(--beers) sprintf(howmany, "%d", beers); else strcpy(howmany, "No more");
s = beers != 1 ? "s" : "";
printf("%s bottle%s of beer on the wall.\n", howmany, s);
}
```

Programmiersprache Oberon

```
MODULE BottlesOfBeers; (* Andrejs Jansons 27.10.95 *)

    IMPORT Out;

    PROCEDURE Start*;
      VAR
        bottles: INTEGER;
      BEGIN
        bottles := 99;

        REPEAT
          Out.Int(bottles, 2);
          Out.String(" bottles of beer on the wall, ");
          Out.Int(bottles, 2);
          Out.String(" bottles of beer.");
          Out.Ln;
          Out.String("Take one down, pass it around, ");

          DEC(bottles);

          Out.Int(bottles, 2);
          Out.String(" bottles of beer on the wall.");
          Out.Ln
        UNTIL bottles = 1;

        Out.String("1 bottle of beer on the wall, one bottle of beer.");
        Out.Ln;
        Out.String("Take one down, pass it around,");
        Out.String(" no more bottles of beer on the wall");
        Out.Ln
      END Start;

  END BottlesOfBeers.
```

Das Programm in ADA

```
/* Ada version of 99 Bottles of Beer */
with TEXT_IO; use TEXT_IO;

procedure BOTTLES is
 package INT_IO is new INTEGER_IO (INTEGER);
 use INT_IO;

 COUNT : INTEGER := 99;

begin
  while COUNT > 0 loop
    PUT (COUNT,WIDTH=>0);  PUT_LINE (" bottles of beer on the wall,");
    PUT (COUNT,WIDTH=>0);  PUT_LINE (" bottles of beer.");
    PUT_LINE ("Take one down and pass it around.");
    COUNT := COUNT - 1;
    if COUNT = 0 then
      PUT_LINE("No bottles of beer on the wall!");
    else
      PUT (COUNT,WIDTH=>0);  PUT_LINE (" bottles of beer on the wall.");
    end if;
    NEW_LINE;
  end loop;
end BOTTLES;
```

Die Forth-Version

```
: .bottles ( n -- n-1 )
  dup 1 = IF  ." One bottle of beer on the wall," CR
          ." One bottle of beer," CR
          ." Take it down,"
  ELSE  dup . ." bottles of beer on the wall," CR
      dup . ." bottles of beer," CR
      ." Take one down,"
  THEN
  CR
  ." Pass it around," CR
  1-
  ?dup IF  dup 1 = IF  ." One bottle of beer on the wall;"
       ELSE  dup . ." bottles of beer on the wall;"
       THEN
     ELSE  ." No more bottles of beer on the wall."
  THEN
  CR
;

: nbottles ( n -- )
  BEGIN  .bottles  ?dup NOT UNTIL
;

99 nbottles
```




Adventure-Corner

Herzlich willkommen zur 6. Ausgabe... - die Zeit eilt (uns) voraus und vollzieht gnadenlos die Gesetze der Natur... die wir zwar nicht ändern, aber in der Zeit etwas verändern können, z.B. ein Abenteuer-Spiel erstellen, welches "zeitlos" bleibt...

So, genug der Zeitphilosophie. Heute beschäftigen wir uns mit den einzelnen Auswertungsroutinen.

4.2 Wortauswertung

Nehmen wir uns noch einmal unseren Wortschatz aus AM 1/98 und 2/98 vor. Wir haben sage und schreibe 22 Verben und 50 Substantive, die wir miteinander vergleichen können, um so (un)sinnige Kombinationen zu ersinnen.

Grundlegende Erklärungen:

Je nach ZUSTAND/LAGE (G$) des Gegenstandes (O1) und dem aktuellen Aufenthaltsort des Spielers (A) kann die Antwort auf eine Handlung anders ausfallen

A = Aufenthaltsort des Spielers G$(X,Y) oder Z =Zustand/Lage des Objektes

(ATARI-Magazin 1/98 enthält die Aufstellung aller Handlungsobjekte mit Zustand/Lage zu Beginn des Spieles!)

Das bis jetzt erarbeitete Hauptprogramm findet ihr auf der Diskline 53 (LOAD"D:HP3.BAS"). Ich habe die erforderlichen Änderungen schon vorgenommen, damit das Programm jetzt in die Unterroutinen verzweigt und nicht nur das Verb (V1) und das Handlungsobjekt/Substantiv (O1) ausgibt! (Löschen des PRINT-Befehls und Änderung der GOSUB-Routine)

4.2.1 Untersuchen

Beginnen wir mit dem umfangreichsten Verb: UNTERSUCHEN können wir eigentlich alles - (Ausnahme: unser Substantiv "Alles").

Gegenstände können nur dann untersucht werden, wenn sie IM selben Raum sind wie der Spieler (G$(X,Y)=A) oder im Inventar des Spielers (G$(X,Y)="-1".

Die Routine befindet sich ebenfalls auf der Diskline (E."D:UNTERSU.LST"). Jede Zeile endet mit RETURN, weil sie ja mit GOSUB aufgerufen wird! (Zeile 173 GOSUB 295+O1*5)

Die ersten vier Handlungsobjekte sind:

Feuer, Holz, Silber und Blei

Mit diesen hat es eine Besonderheit auf sich: Wir ziehen diese "vor die Klammer". Warum? Nun, rufen wir uns kurz die Vorgehensweise unseres Parsers in Erinnerung: Jedes eingegebene Wort wird Buchstabe für Buchstabe verglichen.

Wenn die Eingabe nun "Untersuche Silber" wäre, und wir im Objekt-String zuerst die Silberkugel aufgeführt hätten und danach erst das Silber, dann würde die Suchroutine das Objekt SILBER(kugel) als das eingegebenen Silber auswerten, obwohl der Spieler nicht die Kugel meinte!

Also ist es erforderlich, diejenigen Wörter, die aufgrund der Vergleichsroutine Verwechslungen hervorrufen könnten, in der entsprechenden Logik abzulegen! - also die allgemeinen Wörter vor die speziellen Wörter!!!

Feuer, Feuerzeug -Holz, Holzreste, Holzbohlen - Silber, Silberkugel, Silberpatrone oder Blei, Bleikugel...

UNTERSUCHE FEUER

Springe nach Zeile 295+1*5

300 Wenn A<> 10 dann drucke "Hier ist noch nicht ´mal Rauch..."

>Solange der Spieler nicht IN der Hütte ist, ist natürlich kein Feuer in der Nähe.

301 Wenn G$(1,2)="-4" dann drucke "Das Feuer brennt."

>Da Zeile 300 nicht zutrifft, und der Spieler infolge dessen IN Raum 10 sein muß, prüfen wir den ZUSTAND des Feuers, wobei "-4" von uns dafür gewählt wurde, daß das Feuer angezündet wurde!

302 Drucke "Die Feuerstelle ist kalt." >Der Zustand des Feuers in Raum 10 ist NICHT "4", womit das Feuer nicht brennt!

UNTERSUCHE HOLZ

Springe nach Zeile 295+2*5

305 Wenn der Spieler in der Kutsche/ auf der Kutsche /vor der Kutsche ist (A<4) oder in der Hütte (A>9), dann drucke "Alles massives Eichenholz.":

Wenn das untersuchte Objekt die Kutsche war (O1=21), Rücksprung aus "Untersuche".

>Dies hat den Grund, daß bei Untersuche Kutsche die gleiche Antwort ausgegeben wird. [Zeile: 404 GOTO 305]

306 Wenn der Spieler in Raum 8 ist, d.h. an der Brücke, bezieht unser Programm das "Holz" auf eben die Brückenreste und druckt: "Die Brückenreste auf der anderen Seite? Zu weit weg..."

307 Springt mit RETURN aus der Unterroutine "Untersuche Feuer" zurück.

UNTERSUCHE SILBER

Springe nach Zeile 295+3*5

310 Befindet sich die SilberKUGEL [G$(25,26)] im Inventar des Spielers? [="-1"] oder ist sie Bestandteil der SilberPATRONE geworden? [G$(25,26)="-3"]? Oder ist die SilberKUGEL [G$(25,26)] im selben Raum wie der Spieler? [=H$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Silber" (mehr), sondern die Silberkugel, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+13*5 erfolgt!

311 Befindet sich die SilberPATRONE [G$(33,34)] im Inventar des Spielers? [="-1"] oder ist sie im Gewehr [G$(33,34)="-2"]? Oder ist die SilberPATRONE [G$(33,34)] im selben Raum wie der Spieler? [=H$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Silber" und keine Silberkugel (mehr), sondern die Silberpatrone, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+17*5 erfolgt!

314 Druckt "Bekomme ich langsam einen Silberblick?", da alles andere nichts mit Silber zu tun hat und springt von der Untersuche-Routine zurück.

UNTERSUCHE BLEI

Springe nach Zeile 295+4*5

315 Befindet sich die BleiKUGEL [G$(27,28)] im Inventar des Spielers? [="-1"] oder ist sie Bestandteil der BleiPATRONE geworden? [G$(27,28)="-3"]? Oder ist die BleiKUGEL [G$(27,28)] im selben Raum wie der Spieler? [=H$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Blei" (mehr), sondern die Bleikugel, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+14*5 erfolgt!

316 Befindet sich die BleiPATRONE [G$(35,36)] im Inventar des Spielers? [="-1"] oder ist sie im Gewehr [G$(35,36)="-2"]? Oder ist die BleiPATRONE [G$(35,36)] im selben Raum wie der Spieler? [=H$(11,12)]?

Dann existiert nämlich kein "Blei" und keine Bleikugel (mehr), sondern die Bleipatrone, folglich kann nur diese untersucht werden, was in Zeile 295+18*5 erfolgt!

319 Druckt "Wie komme ich nur auf Blei?", da alles andere nichts mit Blei zu tun hat und springt von der Untersuche-Routine zurück.

UNTERSUCHE Axt

Springe nach Zeile 295+5*5

320 Druckt "Eine gute scharfgeschliffene Axt!".

TIP: Die AXT findet ihr nur, und damit die letzten 5 Punkte, wenn ihr das Spiel KOMPLETT gelöst habt! **TIP:** alle Feinde besiegt und Rückkehr zur Hütte!

UNTERSUCHE Seil

Springe nach Zeile 295+6*5

325 Druckt "Ein ca. 5m langes Seil, das einmal Bestandteil der Brücke gewesen sein muß."

TIP: Das SEIL ist wesentlich an Eurem Erfolg beteiligt! - Und zur "Muster"-Spiel-Lösung" in der Endsequenz LEBENSRETTEND!!!

UNTERSUCHE Feuerzeug

Springe nach Zeile 295+7*5

330 Ist der Zustand des Feuerzeugs (Z) =-1, dann drucke "Es scheint fast leer zu sein". 331 Ist der Zustand des Feuerzeugs (Z) =-2, dann drucke "Es ist leer..."

332 RETURN kehrt aus der Untersuche-Routine zurück

UNTERSUCHE Pfahl

Springe nach Zeile 295+8*5

335 Druckt "Die ehemalige Radspeiche ist durch die Bruchstelle schön spitz..."

UNTERSUCHE Gewehr

Springe nach Zeile 295+9*5

340 Druckt "Ein Karabiner mit Repetiertechnik.". Wenn die Silberpatrone [G$(33,34] oder die Bleipatrone [G$(35,36)] im Gewehr ist [="-2"], drucken wir außerdem "Es ist geladen." 344 RETURN

UNTERSUCHE Gussform

Springe nach Zeile 295+10*5

345 Druckt "Sie dient dem Giessen von Geschossen.". Wenn noch keine Silberpatrone gegossen wurde, [G$(33,34)="00"] dann drucken wir noch ", soweit ich das erkennen kann." > Dieser "Anhang" zeigt den Vermutungscharakter, der erst behoben ist, wenn wir die Gussform benutzt haben! 349 RETURN

UNTERSUCHE Zange

Springe nach Zeile 295+11*5

350 Druckt "Eine kleine aber robuste Zange..."

UNTERSUCHE Pfanne

Springe nach Zeile 295+12*5

355+356 druckt "Die Pfanne ist alt und staubig; seltsamerweise enthält sie keine Speise- oder Ölreste..."

UNTERSUCHE Silberkugel

Springe nach Zeile 295+13*5

360 Wenn die SilberPATRONE sich im Gewehr befindet [G$(33,34)="-2"], die SilberKUGEL Bestandteil davon ist [Z=-3], dann drucken wir "Das

Geschoß befindet sich im Gewehr." 361 Ansonsten Drucke: "Das gegossene Silbergeschoß.".

UNTERSUCHE Bleikugel

Springe nach Zeile 295+14*5

365 Wenn die BleiPATRONE sich im Gewehr befindet [G$(35,36)="-2"], die BleiKUGEL Bestandteil davon ist [Z=-3], dann drucken wir "Das Geschoß befindet sich im Gewehr." 369 Ansonsten Drucke: "Ein Bleigeschoß.".

UNTERSUCHE Hülse

Springe nach Zeile 295+15*5

370 Wenn die SilberPATRONE [G$(33,34)] ODER die BleiPATRONE [G$(35,36)] sich im Gewehr befindet ["-2"], dann drucke "Sie befindet sich im Gewehr!"

371 Wenn das Pulver Bestandteil der Hülse ist [G$(31,32)="-3"], und der Zustand der Hülse (Z) =-1 ist, dann drucke "Ich muß vorsichtig sein, denn das Pulver könnte verschüttet werden..."

372 Da der Zustand der Hülse NICHT -1 ist, drucken wir "Eine leere Patronenhülse"

UNTERSUCHE Pulver

Springe nach Zeile 295+16*5

375 Wenn der Zustand des Pulvers (Z) =0 ist, dann drucke "Welches Pulver?"

376 Ist Z=-3, dann "Es befindet sich in der Hülse."

377 Ansonsten "Leider habe ich kein Pulver..."

Es dürfte aufgrund obiger Hinweise klar sein, wie man Abfragen zu formulieren und worauf man zu achten hat.

Standardmäßig sieht die Ausgabe so aus, daß aufgrund von GOSUB 295+O1*5 die Zeile angesprungen wird, in der eine PRINT-Anweisung steht und einfach die Objekt- Beschreibung ausgibt!

Unser um den Untersuche-Befehl erweitertes Hauptprogramm können wir mit (SAVE"D:HP4.BAS") auf der Rückseite der I.L.d.S.-Diskette sichern. Damit können wir eine wesentliche Funktion des Abenteuers, nämlich die Erkundung unserer Welt, ausführen!

Das nächste Mal wenden wir uns den Verben zum BEWIRKEN von Handlungen zu, damit wir endlich etwas NEHMEN und LEGEN können...

Um Erfolg zu haben, gilt für die ADV-Programmierung das gleiche wie fürs Spiel selbst: Geduld, ausprobieren - und niemals aufgeben... - nur so kommt man zum Ziel! - Also wie im richtigen Leben...

Macht's gut!

Michael Berg



KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 10. Dezember

Zu Verkaufen:

Atari XL/XE Software Modul, je 10,- DM!

Moon Patrol, Defender, Joust, Super Breakout, Desert Falcon, Galaxian, Ballblazer, Rescue on Fractalus, Quix, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Final Legacy, Starriders 2, Jungle Hunt, Kaboom, Robotron 2084er, Tennis, Into the Eagle.., Thunderfox, Pole Position.

Atari XL/XE Software auf Cassette Preis je 5,- DM.

Sonderangebot "Die Menge macht's", nur bis zur nächsten Ausgabe gibt es 5 Tapes für 22,- DM, 10 Tapes für 40,- DM!

Star Flite, Daylight Robbery, Red Max, Caverns of Eriban, Tale of beta Lirae, L.A. SWAT, Cristal Raider, Warhawk, Space Wars, Robot Knights, Nightmares, Mountain Bike Simulator, Darts, Mountain Shoot, Treasure Quest, Airline, Galactic Empire, Galactic Trader, Escape from Traam, Silent Service System 8, Boulder Dash 1, Boulder Dash 2, Despatch Raider, Spellbound, Milk race, Feud, Last V8, Frenesis, Decathlon, Chimera, Master Chess, Slingshot, Trailblazer, Hover Bover, Basil the great Mouse Detective, Laser Hawk, Attack of the Mutant Camels, Bubble Trouble, Collapse, Monkey magic, Danger Ranger, Space Gunner, Preppie I, Spiky Harold, Artist (Zeichenprogramm), Zone X, Electric Starfish, Scooter, Kikstart Off road Simulator, Chimera, Video Classics, Cuthbert goes Walkabout.



Special: Kassettengame-Raritäten!

Diese Kassettenspiele sind nur einmal lieferbar! Diese Spiele kosten Stück 10,- DM, 5 Stück 45,- DM.

Power Down, Bombfusion, S.T.O.R.M., Panther, Speed Ace, One Man and his Droid, Universal Hero, Amaroute, Rockford+Cristal Raider (zwei Spiele auf einer Cassette!), Titan, Superman, James Bond- the living Dayligths, Atari Smash hits Vol. 1-5 Spiele (Jet boot Jack, Fire Fleet, Dan strikes back, Captain Stickys Gold, und Hyperblast).

Absolute Rarität! Jewels of Darkness Adventures, drei englische Adventures von Rainbird auf Kassette. 3 Tapes. 1) Colossal Adventure, 2) Adventure Quest, 3) Dungeon Adventure. Englische Adventures mit deutscher Anleitung. Komplett 45,- DM

Hardware:

Atari 1050 Netzteile! 35,- DM, Atari XC 12 Datenrekorder 25,- DM 5 Stück am Lager, Atari 1010 Datenrekorder 35 ,- DM, Atari XEP 80 Zeichen-Karte 30,- DM 2 Stück am Lager

Atari 2600 VCS Konsole mit 1 Joystick, Netzteil, TV-Anschlusskabel, Spiel PACMAN nur 40,- DM 2600er mit Netzteil 25,- DM 2600er ohne alles 15,- DM

Die Adresse für Bestellungen lautet:

PD-Mag, Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Es kann auch telefonisch bestellt werden (Nur per Nachnahme!) unter der Nummer 0171/9254660 oder 0161/1507608

Brandneue Kassetten-Raritäten für fast alle 8-Bit Computer in großr Zahl vorhanden! Wenn Ihr einen C-64, MSX, Armstrad/Schneider, C-16+4, oder Spektrum habt, solltet Ihr unsere Listen anfordern! Die tollsten Spiele für diese Systeme gibts zwischen 2 und 5,- DM!

Suche 5,25"-Floppy XF551 für Atari XL/XE mit Diskette "DOS" und Handbuch bis zu 50,- DM. Peter Pick, Ottenschlag 27,46244 Bottrop, Fax 02045/6730.

Suche Atari Plotter 1020, Drucker 1025 und XMM-irgendwas. Ebenfalls suche ich Software und Zubehör für den Schneider CPC 6128 und 3"-Disketten. Wer noch einen Sinclair ZX-81 oder SPrectrum loswerden will, der ist bei mir auch an der richtigen Adresse. Dringend brauche ich ein Netzteil für den TI99/4A, evtl. Modulator und sonstiges Zubehör. Auch an Erfahrungsaustausch zu dem Teil bin ich interessiert. Rene Gambke, rega@atari-computer.de, Neckarstr. 32, 69469 Weinheim, eMail: gambke-@panasonic.de.

ACHTUNG

Anzeigenschluß

für Kleinanzeigen

10. Dezember 1998

Verlag Werner Rätz

Leitfaden Teil 29 - ATARI magazin

Leitfaden

In der heutigen Folge wird ein objektbasiertes Erzeugungsmuster vorgestellt. Der Zweck des Singletonmusters ist es, abzusichern, daß eine Klasse genau ein Exemplar besitzt und daß ein globaler Zugriffspunkt darauf bereitgestellt ist.

Bei manchen Klassen ist es wichtig, daß genau ein Exemplar existiert. Obwohl ein System zahlreiche Fenster unterstützt, sollte es nur eine Fensterverwaltung geben. Ein Warenwirtschaftssystem dient, während es arbeitet, genau einer Firma. Ein Intranet sollte genau ein Firewall zum Internet besitzen.

Wie wird sichergestellt, daß eine Klasse über genau ein Exemplar verfügt und daß einfach auf dieses Exemplar zugegriffen werden kann? Eine globale Variable ermöglicht den Zugriff auf ein Objekt, verhindert aber nicht das Erzeugen mehrerer Exemplare.

Es ist besser, die Klasse selbst für die Verwaltung ihres einzigen Exemplares zuständig zu machen. Die Klasse kann durch Abfangen von Befehlen zur Erzeugung neuer Objekte sicherstellen, daß kein weiteres Exemplar erzeugt wird, und sie kann die Zugriffsmöglichkeiten auf das Exemplar anbieten. Dies ist die Essenz des Singletonmusters.

Anwendbarkeit

Verwenden Sie das Singletonmuster, wenn

* es genau ein Exemplar einer Klasse geben und es für Klienten an einem wohldefinierten Punkt zugreifbar sein muß.

* das einzige Exemplar durch Bildung von Unterklassen erweiterbar sein soll und Klienten in der Lage sein sollen, das erweiterte Exemplar ohne Modifikation ihres Codes verwenden zu können.

Struktur

Das folgende Diagram zeigt die Struktur des Singletonmusters:

Singleton
static Exemplar()
Singleton Operation()
Gib SingletonDaten()
static einzigen Exemplar
singletonDaten
return einzigesExemplar()

Teilnehmer

Das Singleton definiert eine Elementaroperation, die es Klienten ermöglicht, auf sein einziges Exemplar zuzugreifen. Unter einem Klient versteht man ein anderes Objekt, das den Dienst eines dienstanbietenden Objekts in Anspruch nimmt. Ein Exemplar ist eine Klassenoperation, in Smalltalk Klassenmethode genannt und in C++ Member-Funktion.

Klienten greifen auf ein Singletonmuster ausschließlich durch die Exemplaroperation der Singletonklasse zu.

Konsequenzen

Die Verwendung des Singletonmusters besitzt mehrere Vorteile:

1. Zugriffskontrolle auf das Exemplar. Es besteht eine strikte Kontrolle darüber, wie und wann die Klienten auf das Exemplar zugreifen können, da die Singletonklasse sein einziges Exemplar kapselt.

2. Verfeinerung von Operationen und Repräsentationen. Die Singletonklasse kann abgeleitet und spezialisiert werden. Zudem ist es einfach, eine Anwendung mit einem Exemplar dieser erweiterten Klasse zu konfigurieren. Die Anwendung mit einem Exemplar der benötigten Klasse kann sogar zur Laufzeit konfiguriert werden.

3. Variable Anzahl von Exemplaren. Sollte Sie Ihre Meinung ändern und doch mehr als ein Exemplar der Singletonklasse benötigen, so macht das Muster es Ihnen auch hierbei leicht.

22 F	17 A	16 M	8 I	5 L	8 I	4 E	21 N	12 R	4 E	7 C	1 H	3 T	
12 R	19 U	21 N		17 A		1 H	4 E		1 H		4 E	12 R	
4 E	3 T		17 A	20 B	3 T	4 E	8 I	5 L		2 P	12 R	10 O	
7 C	10 O	5 L	5 L	8 I	4 E		9 D	17 A	16 M	4 E		18 J	
1 H		4 E		5 L	19 U	11 V		21 N		7 C	8 I	17 A	
9 D	8 I	10 O	12 R		4 E	8 I	21 N	13 Z	17 A	1 H	5 L		
17 A	12 R		17 A	20 B	12 R	17 A	3 T	4 E	21 N		3 T	18 J	
7 C	4 E	5 L	5 L	10 O					5 L	17 A	8 I	4 E	
1 H		10 O	5 L	4 E				2 P	17 A	2 P	6 S	3 T	
6 S	15 Y		15 Y					12 R	19 U	22 F			
	4 E	20 B	4 E	12 R					22 F	4 E	3 T	4 E	
19 U	21 N	10 O		4 E				18 J		5 L	17 A	19 U	
5 L		10 O	11 V	17 A	5 L		13 Z	17 A	12 R		21 N	5 L	
16 M	4 E	3 T	17 A	5 L	5 L	8 I	7 C		17 A	5 L	14 G	4 E	

1 H	2 P	3 T	4 E	5 L
6 S	7 C	8 I	9 D	10 O
11 V	12 A	13 Z	14 G	15 Y
16 M	17 A	18 J	19 U	20 B
21 N	22 F	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Leitfaden Teil 29 - ATARI magazin

Sie können denselben Ansatz weiterhin dazu verwenden, die Anzahl der von der Anwendung benutzten Exemplare zu steuern. Dafür muß lediglich jene Operation geändert werden, die den Zugriff auf das Singletonexemplar ermöglicht.

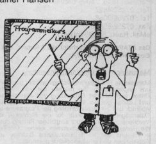
4. Flexibler als Klassenoperationen. Eine andere Möglichkeit, die Funktionalität eines Singletons zusammenzufassen, besteht in der Verwendung von Klassenoperationen. Sowohl Smalltalk als auch C++ erschweren die Änderung eines Entwurfs, falls man doch über mehr als ein Exemplar einer Klasse verfügen möchte.

Bekannte Verwendungen

Ein einfaches Beispiel ist die Beziehung zwischen Klassen und ihren Metaklassen. Eine Metaklasse ist die Klasse einer Klasse, und jede Metaklasse besitzt genau ein Exemplar. Metaklasse haben keine Namen, aber sie verwalten ihre Exemplare und erzeugen üblicherweise keine weiteren Exemplare.

InterViews, eine Klassenbibliothek zur Erstellung von Benutzungsschnittstellen, verwendet das Singletonmuster unter anderem zum Zugriff auf die einzigen Exemplare seiner Klasse Session. Eine Operation von Session legt beispielsweise fest, ob monochrome oder Farbbildschirme unterstützt werden, und sie konfiguriert das einzige Session-Exemplar dementsprechend.

Rainer Hansen



Hallo ATARIaner ...

Nachtrag zu Tips & Tricks aus AM 3-Juni/Juli 1998.

Im Bericht "Bilder wandeln" habe ich versprochen die Bezugs- bzw. Infoadressen am Schluss mitzuteilen. Sorry, habe ich leider vergessen.

Hier also die fehlenden Adressen:

BOSS XL/XE: Mirko Sobe, Hugo-Jentsch-Str. 7, 03172 Guben

Fragen zum Listing aus dem Heft: Heiko Bornhorst, Wasserkamp 14a, 49593 Bersenbrück

Ok, das waren die fehlenden Adressen. Bis dann

Raimund Altmayer

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75015 Bretten

Überblick - neue Produkte

PD-MAG Nr. 4/98	**Best.-Nr. PDM 498**	**DM 12,-**
SYZYGY 3/98	**Best.-Nr. AT 374**	**DM 9,-**

Achtung: Bitte beachten Sie zum PD-MAG + SYZYGY die letzte Seite !!!

Diskline 53	**Best.-Nr. AT 375**	**DM 10,-**
WASEO Practoscope	**Best.-Nr. AT 356**	**DM 19,80**

Preissenkung - Preissenkung

Coleco-Zehnertastatur	**Best.-Nr. AT 361**	**DM 13,00**
Fire Stone	**Best.-Nr. ATM 63**	**DM 9,90**
Cyborg	**Best.-Nr. ATM 64**	**DM 14,90**
Starball	**Best.-Nr. ATM 65**	**DM 14,90**
Wloczykij	**Best.-Nr. ATM 66**	**DM 14,90**
Vicky	**Best.-Nr. ATM 67**	**DM 14,90**
Rockman	**Best.-Nr. ATM 68**	**DM 14,90**

Beachten Sie auch die Seiten 2 und 36

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post
Postfach 1640 - 75006 Bretten
Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 5/98 erscheint im Januar

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Stefan Lausberg, Falk Büttner, Michael Berg, Raimund Altmayer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Breitenbachweg 6, 75015 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel.: 07252/4827
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
eMail: Raetz.SM@t-online.de

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Großer Programmierwettbewerb

Mitmachen lohnt sich

Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 15,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten